

ГЕРОИ IV

МЕЧА И МАГИИ

3DO™

NEW WORLD COMPUTING™

byka®
BUNA ENTERTAINMENT

Содержание

ВСТУПЛЕНИЕ	9
ВИДЕНИЕ	10
КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ РУКОВОДСТВОМ	11
ОБУЧАЮЩИЙ КУРС	12
Экран путешествий	12
Передвижение по карте	13
Разделение армии	13
Экран города	14
Возведение построек	14
Экран крепости	14
Войска гарнизона	14
Бой	14
Вражеские войска	14
Сражение	15
Объекты на карте	15
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	18
Новая игра	18
Карты	18
Дополнительная информация	18
Информация о сценариях	19
Дополнительные настройки	19
Кампания	20
Обучающая миссия	20
Загрузить игру	20
Game options	20

ЭКРАН УПРАВЛЕНИЯ И КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ23

Уровень экрана	23
Карта путешествий	24
Мини-карта	24
Кнопки управления путешествиями	24
Меню игры	25
Ресурсы	25
Системное меню	25
Показать подземелье/поверхность	26
Направить заклинание	26
Отправить армию в поход	26
Рынок	26
Обзор королевства	26
Выбор городов и армий	26
Экран солдат	26
Календарь	27
Окончание хода	27
Передвижение отряда	27
Курсоры путешествий	27
Скорость перемещения	27
Почва	28
Навык следопыта	28
Путешествия на кораблях	28
Игровой ход	29
Ход нейтральных существ	29
Дни и месяцы	29
Завеса	29
Объекты на карте	30
Подземный уровень	31
Шпионаж за противником	31
Навык скрытности	31

ЭКРАН ГОРОДА32

Типы городов	32
Уровни экрана	33
Список городов	33
Гостевая армия/гарнизон	34
Ресурсы	34
Функции меню города	34
Кнопка "Нанять воинов"	34
Параметры воинов	34
Добыча ресурсов	34
Навык нобили	35
Возведение структур	35
Наём героев	35
Дополнительные классы героев	36
Расширенные классы	36
Альянсы городов	38
Наём воинов	38
Караваны	39
Как создать караван	39
Изучение заклинаний	39
Гильдии магов	40
Магические библиотеки	40
Покупка снаряжения	41
Тюрьма	41
Строительство кораблей	41
Специальные постройки	41
Портал	42
постройки Грааля	42
Воскрешение героев	42
Союзники, посещающие города	42

ЭКРАН АРМИИ43

Статистика воинов	43
Информация о герое	44
Информация о существах	45
Разделение отрядов	45
Совмещение бойцов	46
Обмен между двумя армиями	46
Боевые построения	46
Широкая линия	46
Тесные ряды	46
Каре	46
Выбор армий	47

БОЙ48

Элементы интерфейса экрана сражений	48
Чары и Дипломатия	49
Раунды боя	49
Курсоры экрана сражения	49
Передвижение	50
Атака	50
Радиус обзора	51
Подсчет урона	51
Результат боя	51
Боевая добыча	51
Воскрешение и Некромантия	52
Осада города	52
Морские сражения	53

ДРУГИЕ ЭКРАНЫ54

Книга заклинаний	54
Оглавление книги заклинаний	54
Информация о заклинаниях	55

Экран "Обзор Королевства"55

Список городов	55
Список героев	55
Список армий	56
Рынок	56
Экран Головоломки	56
Торговля	56
Список Заданий	56
Показать Мир	57
Список Караванов	57

СВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О МИРЕ58

Список заклинаний:	
Магия Хаоса	58
Магия Смерти	62
Магия Жизни	66
Магия Природы	71
Магия Порядка	75
Заклинания для вызова демонов	78

Перечень навыков:	
Тактика	79
Ратное дело	81
Разведка	83
Благородство	85
Магия Жизни	87
Магия Порядка	89
Магия Смерти	91
Магия Хаоса	93
Магия Природы	95
Таблица развития героев	98
Количество опыта для уровней	98
Навыки классов	100

РАСКЛАДКА КЛАВИАТУРЫ	104
Общие команды	104
Экран путешествий	104
Экран боя	105
Экран города	105
Экран армии	105
Книга заклинаний	106
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	107
Внимание!	107
Решение технических проблем	107
Веб-сайт компании "Бука"	108
АВТОРЫ	109
ДЛЯ ЗАМЕТОК	111

Вступление

Дорогие поклонники **Heroes of Might and Magic®**!

Я поздравляю всех, кто стал обладателем игры серии **Heroes of Might and Magic**. Друзья, вас ждет удивительное и неповторимое путешествие, и мне сейчас очень хочется побыть на вашем месте. Кроме того, мы признательны людям, поддерживающим нас с самых первых игр этой серии (а возможно, даже со времен **King's Bounty®**) - не только за преданность, но и за массу замечательных пожеланий, позволивших улучшить игру. Мы как никогда прислушивались к вашим голосам, работая над **Heroes of Might and Magic IV**.

В ответ на ваши просьбы, мы убрали героев с тыловой линии, откуда они время от времени направляли заклинания, и бросили их в самую гущу битвы. Сегодня герои сражаются плечом к плечу со своими солдатами и, подобно остальным участникам отряда, могут пасть смертью храбрых.

Но мы на этом не остановились. Мы переработали систему навыков, чтобы дать вам возможность поиграть за героев 37 классов! Кроме того, в игре появились: новая система магии, новые существа с уникальными способностями и значительно улучшенная графика. Я мог бы и дальше перечислять нововведения, но боюсь, что этот список займет все руководство!

Тем же, кто играл в предыдущие части, спешу сообщить: нет причин для волнений. Мы сохранили в новинке все то, что сделало **I, II и III части Heroes of Might and Magic** шедеврами. Для меня **Heroes of Might and Magic IV** во многом является "игрой мечты", о которой я думал, едва мы принялись за создание **King's Bounty**. Как видите, ждать мне пришлось довольно долго. Можете не сомневаться: перед вами лучшая игра серии по графике и исполнению, ставшая таковой благодаря вашим советам и поддержке.

Приятной вам игры!

Искренне ваш,
Jon Van Caneghem (Джон Ван Канегем),
 автор и дизайнер
Heroes of Might and Magic® I-IV
Might and Magic® I-IX
King's Bounty

Видение

В первый раз за восемьсот лет я видел сон и испугался того, что он может стать явью...

В темной башне, что парит в пустоте на краю времени, живет Судьба. Она - живая загадка. У нее глаза старика, повидавшего слишком многое, чувственное тело зрелой женщины и невинная улыбка счастливого ребенка. Она одинока. Никто - будь то человек, эльф, демон или бог, не способен пережить катастроф, что происходят на закате всего сущего.

Судьба встает из-за обеденного стола, рядом с которым - один-единственный стул, и поднимается по маленькой лестнице, ведущей на вершину башни. Ее босые ноги ступают по холодному камню, и я вздрагиваю, поскольку камни - единственные, чьи прикосновения познала ее плоть.

Мне кажется, она потрясающе красива, хотя мерцание мешает мне понять, в какую одежду облачено ее тело.

Наконец, она достигла цели - небольшой комнаты с огромным ткацким станком из стекла. На какой-то момент она церемонно застывает, рассматривая станок. Она колеблется. Однако Судьба знает, что нельзя ждать вечно, и принимается за работу.

Отработанным движением достает моток черной пряжи из мешка, что лежит у ее ног, и хмурится. Она заправляет нить в станок и тянется за следующим мотком. На сей раз он фиолетовый, отчего ее грусть лишь усиливается. Слеза скатывается по ее щеке, пока она заправляет нить.

Она берет мотки пряжи один за другим и вставляет нити в станок. Синяя, красная, зеленая и, наконец, оранжевая.

А затем ее руки с яростью принимаются за работу, плетя, вытягивая и выкручивая - так Судьба начинает ткать полотно. Я отчаянно жажду видеть картины, что она создает, но мой взгляд затуманивается всякий раз, когда я пытаюсь приглядеться к рисунку узора на полотне. Вместо этого я всматриваюсь в ее лицо и вижу, как одна слеза сменяется потоком многих.

Судьба не хочет создавать этот рисунок, однако продолжает работу. Таков ее удел и цель жизни...

Именно так и окончатся дни этого мира.

Не будучи джинном, склонным к лишней мистике, я с трудом верю, что это был всего лишь сон. Заклинаю вас, молитесь о том, чтобы я оказался не прав!

Солимр ибн Вали Барад

Как пользоваться этим руководством

Мы разделили данное руководство на несколько частей, каждая из которых соответствует одному из элементов интерфейсов Heroes of Might and Magic IV:

Экран главного меню

Начало новой либо загрузка ранее сохраненной игры, настройки.

Экран путешествий

Путешествия по карте мира, выбор разных армий и городов, посещение городов и иных мест, использование магии, доступ к полезной информации и сохранение игры.

Экран города

Возведение строений, покупка артефактов, наем существ и героев.

Экран армий

Детальная информация о героях и существах, перенос артефактов и войск между двумя отрядами, выбор отрядов на карте.

Экран сражения

Битвы с армиями противника, использование магии и осада городов.

Помните, что **Heroes of Might and Magic IV** созданы очень простыми в обращении, поэтому вы можете получить дополнительную информацию о любом интересующем вас объекте, щелкнув по нему правой кнопкой мыши.

УСЛОВНОСТИ ДАННОГО РУКОВОДСТВА

Настоящее руководство предполагает, что вы используете стандартную клавиатуру и двухкнопочную мышь и умеете ими пользоваться. Если какой-либо из приведенных ниже терминов покажется вам непонятным, мы советуем заглянуть в учебную документацию, входящую в комплект Microsoft Windows®.

Щелчок

Щелчок правой кнопкой

Двойной щелчок

Перетаскивать

Курсор

ОБУЧАЮЩИЙ КУРС

Добро пожаловать, о, храбрый путешественник, в обучающий курс **Heroes of Might and Magic IV**!

Считайте, что это - школьный урок. Мы посвятим вас в подробности нелегкого дела - странствий по загадочному волшебному миру. Лучше всего будет, если вы, прочитав эти страницы, загрузите обучающую миссию **Heroes of Might and Magic IV**, чтобы самостоятельно пройти по карте и ознакомиться с ее достопримечательностями. Для запуска миссии щелкните по пункту меню *Новая игра* экрана главного меню. Появится дополнительное меню. Загрузите карту, выбрав пункт *Обучение*.

Ну, а теперь - начнем рассказ!

ЭКРАН ПУТЕШЕСТВИЙ

В первую очередь мы рассмотрим элементы экрана *Экран путешествий*. Основная часть экрана отведена под карту путешествий - зону, где вам предстоит путешествовать, сражаться с врагами и посещать различные здания. В начале игры большая часть карты покрыта *Дымкой* - туманом войны, скрывающим те места, где вы еще не были.

В верхнем правом углу экрана расположена мини-карта. С помощью этой уменьшенной копии игровой карты вы можете быстро перемещаться в нужный район мира.

Справа от мини-карты находятся значки, обеспечивающие быстрый доступ к меню игры, *Системному меню* и другим опциям.

Под мини-картой располагаются портреты, представляющие ваши армии. Вы можете выбрать любую из армий, щелкнув по ее портрету в этом списке. Двойной щелчок левой кнопкой мыши открывает *Экран армии*.

Чуть ниже портретов находятся ячейки, в которых показан личный состав выбранной армии.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО КАРТЕ

Чтобы отдать команду перемещаться по карте, достаточно щелкнуть на точку назначения, где появится значок "X". Щелкните по этой точке еще раз, и выбранная армия начнет движение. Обратите внимание на прерывистую линию, показывающую маршрут отряда. В большинстве случаев линия окрашена в зеленый цвет, что означает безопасность выбранного пути. Желтый предупреждает о том, что один или несколько участков маршрута проходят через районы сторожевых патрулей противника, где вас могут атаковать. А если линия меняет цвет на красный, то у вашего отряда недостаточно единиц передвижения, чтобы достичь цели за один ход.

Перемещая курсор по карте, вы заметите, что значок лошади "встает на дыбы", когда оказывается над некоторыми объектами - такими, как город или обиталище монстров. Это означает, что вы можете посетить данное строение, дважды щелкнув по нему мышью.

Увидев перед собой знак в виде скрещенных мечей, знайте: ваш отряд должен сразиться с существами либо армией, стоящими на пути, прежде чем доберется до конечной цели. "Скрещенные мечи" иначе называются "курсором атаки". Если такой курсор появляется при наведении мыши на вражеский город, это означает, что вы сможете войти в него лишь после того, как сразитесь с находящимися в нем войсками.

РАЗДЕЛЕНИЕ АРМИИ

А теперь мы продемонстрируем одно из нововведений **Heroes of Might and Magic IV**. Для начала дважды щелкните по портрету вашего героя Теодора в правой части экрана. Откроется экран его армии.

Ознакомьтесь с элементами этого экрана. В левой части находится список навыков героя, а все его артефакты (например, *Посох мага*) занимают соответствующие места на его "кукле" по центру экрана. Щелкнув по портрету героя в верхнем левом углу, вы можете прочитать его биографию. Для просмотра содержимого книги заклинаний персонажа достаточно нажать кнопку *Книга Заклинаний* в нижнем правом углу.

В нижней части экрана находятся два ряда ячеек. Верхний ряд занимают портреты воинов армии. Ячейки второго ряда пустуют. Теперь щелкните по портрету одного из золотых големов в верхнем ряду и, удерживая левую кнопку мыши, перетаскивайте его в нижний ряд. Поздравляем, вы только что создали второй отряд!

В **Heroes of Might and Magic IV** армии могут обходиться и без героев. Закрыв этот экран, вы обнаружите, что теперь у вас две армии. Первая состоит из героев и оставшейся части солдат, а вторая армия состоит из группы золотых големов. Отдайте големам приказ перемещаться.

Они способны захватывать шахты, атаковать, собирать ресурсы и артефакты точно так же, как и любой другой отряд. Однако некоторые объекты, например *Камень Знаний* или *Военная Школа*, активируются только героями. Поэтому не забывайте исследовать карту с помощью основной армии.

ЭКРАН ГОРОДА

Город - сердце экономики государства, а также место, где вы можете набирать войска и нанимать новых героев. Один путешественник в поле не воин, по крайней мере будучи на первом уровне опытности. Поэтому щелкните правой кнопкой по городу и выберите опцию *Город* (либо просто войдите в город героем).

Возведение построек

В верхней части экрана расположена главная постройка - *Ратуша*. Щелкните по ней, чтобы открыть экран *Ратуши*. Здесь вы будете заниматься градостроительством. В этом городе возведено уже достаточно зданий - от *Гильдии Магов* и *Сокровищницы* до обиталищ существ. Разрешено строить жилища для монстров первого уровня обоих типов; однако, в отличие от *Heroes of Might and Magic III*, вам придется выбирать один из двух видов обиталищ второго, третьего и четвертого уровней. Возводить можно здания, отмеченные зеленым цветом. Красный фон означает, что у вас не хватает ресурсов либо не выполнены условия, при которых это здание может быть построено. Серый фон отмечает постройки, строительство которых в данном городе невозможно, а золотой - уже построенные здания. Чтобы начать строительство, щелкните по изображению нужного вам здания и нажмите кнопку *Купить* в нижнем правом углу экрана. Правилами игры разрешается строить не более одной постройки в день, и только выполнив требуемые условия.

Экран крепости

Теперь щелкните по изображению *Форт* в верхнем правом углу экрана города. Здесь вы можете приобрести воинов для своих армий. В данном случае у вас должны быть доступны *гномы*, *полурослики* и/или *золотые големы/ маги* - в зависимости от того, чье жилище вы только что построили. Покупать бойцов можно либо по одному, выбрав необходимый тип существ, либо всех, нажав кнопку *Купить Всех* в нижнем правом углу экрана. Закрывать данный экран можно так же, как и остальные - кликнув на "галочку" в нижнем правом углу.

Войска гарнизона

Обратите внимание, что на экране города находятся сразу два ряда ячеек для героев и воинов. В верхнем находится местный гарнизон, т.е., существа и герои, назначенные вами на защиту города от нападений извне. В нижнем ряду *Армия* - армия, зашедшая "в гости" в город. Вы можете перемещать героев и существ из одной армии в другую, перетаскивая их портреты из одного ряда в другой. Чтобы быстро поменять местами целиком оба отряда, достаточно щелкнуть по одной из стрелок слева от ячеек. Верхняя стрелка отправит войска гарнизона в состав зашедшей армии, а нижняя, наоборот, армию в гарнизон.

БОЙ

В учебной миссии вам представится много шансов вступить в бой с врагом, поэтому ниже мы расскажем о специфике экрана сражений.

Вражеские войска

Отправившись на юго-запад по грунтовой дороге, вы столкнетесь с орком. Пройти дальше нельзя - сначала необходимо сразиться с противником. Если навести на орка курсор, вы заметите, как он примет вид "курсора атаки" (скрещенные мечи). Что ж, вперед, битва будет легкой!

Сражение

Ой! Оказывается, здесь не только орки, но еще и разбойники. В составе "блуждающих" армий может быть до 7 типов существ или героев, однако на карте вы увидите изображение лишь самого сильного из них. Щелкнув правой кнопкой по армии противника, вы узнаете ее полный состав, а также приблизительное количество войск.

Впрочем, даже при этом раскладе вы все равно сильнее противника. Нападайте смело! Перемещение по полю боя аналогично перемещению по карте мира. Число, появляющееся рядом с курсором, сообщает, сколько ходов требуется выбранному существу, чтобы достичь указанной точки. Превращаясь в *Курсор Рукопашного Боя (меч)* либо *Стрелковой Атаки (стрела)*, курсор показывает, каким способом вы можете поразить вражеское существо. Также обратите внимание на ряд кнопок в правой части экрана. Их значение интуитивно понятно, однако нас больше всего интересует кнопка *Книга Заклинаний* в верхней части этой линейки. С ее помощью вы можете направлять заклинания. Поэкспериментируйте с магией во время сражения. После победы вы возвратитесь на экран карты. За дополнительной информацией о боевых действиях обратитесь к разделу "Сражения".

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

На карте располагаются всевозможные здания, залежи ресурсов и шахты, с которыми персонажи взаимодействуют. Ниже приведены описания некоторых таких объектов.

Святыня Порядка 1 уровня

Храмы, подобные этому, дают персонажу одно заклинание своей школы - при условии, что у героя есть соответствующее умение. К примеру, данный храм научит героя заклинанию *Порядка 1 уровня*, но лишь в том случае, если у него есть умение *Магия Порядка 1 круга*.

Лесопилка

Подобно шахтам, лесопилки ежедневно пополняют ваши закрома древесиной, если висящий подле здания флаг окрашен в ваш цвет. Кроме лесопилок, есть и другие схожие объекты: *Золотая шахта* (золото), *Рудная шахта* (руда), *Лаборатория алхимика* (источник ртути), *Кристалльная шахта* (кристаллы), *Шахта самоцветов* (самоцветы) и *Карьер серы* (сера). Наличие этих ресурсов и их добыча являются одним из ключей к победе. Обнаружив эти постройки, обязательно постарайтесь их захватить.

Ларец с сокровищами

Бесхозные сокровища и ресурсы разбросаны по всей карте. Такой ларец может пополнить золотом вашу казну, либо - если вы того пожелаете - одарить нашедших его героев опытом.

Золото

В отличие от ларцов с сокровищами, россыпи золота не дадут герою ничего, кроме желтого металла. Не забывайте подбирать их, равно как и другие ресурсы. Каждая копейка на счету!

Камень Знаний

В зданиях, подобных *Камню Знаний*, ваши герои получают одновременную прибавку к опыту. Чем больше опыта наберет герой, тем выше будет его уровень и, соответственно, сила. Обязательно посещайте такие "заведения".

Башня магов

Постройки, такие, как *Башня магов*, позволяют вам набирать в свои ряды существ определенного типа. *Башня магов* дает возможность пополнить армию за счет магов. Однако имейте в виду, что поселения высших уровней охраняются стражами, так что набрать рекрутов без битвы не получится.

Ветряная мельница

Обязательно посещайте строения, подобные *Ветряной мельнице*. Если пройти вдоль берега реки, вы найдете аналогичное здание - *Водяную Мельницу*. Они будут еженедельно пополнять казну золотом или другими ресурсами, пока рядом с ними висит флаг вашего цвета, поэтому следите за тем, чтобы они не попали в чужие руки.

Магическая школа

Такие здания, как *Магическая школа*, продают героям различные заклинания. Если у героя еще есть пустые ячейки для новых умений, непременно загляните в магическую школу. К числу аналогичных зданий относятся: *Магический университет*, *Библиотека*, *Военная школа*, *Военный университет*, *Гильдия ветеранов*, *Ведьмина лачуга* и *Хижина зверолова*.

Лекарская повозка

Подобно ресурсам и сундукам, кибитка исчезает после того как вы ее посетили. Такие "одноразовые" объекты (в их числе *Костер* и *Рюкзак*) обычно предлагают ресурсы и/или простейшие артефакты.

Священный фонтан

Священный фонтан повышает *Очков магии* всех героев армии. В игре много объектов, изменяющих те или иные показатели персонажей, поэтому старайтесь не пропускать их.

Защитный Плащ

Защитный Плащ - артефакт. Герои могут использовать артефакты для улучшения своих способностей. В некоторых случаях артефакты являются ключом для выполнения какого-нибудь задания. Собирайте их при первой же возможности, но зачастую вам придется одолеть стражей, которые их охраняют.

Святилище

Святилище - уникальное здание. Пока ваша армия находится в его стенах, она защищена от нападений противника. Кроме того, живущие здесь монахи могут воскрешать мертвых героев.

Кузница

В *Кузнице* вы можете приобрести простейшие артефакты - например снадобья, мечи и щиты.

Поле клевера

Посещение объектов *Клеверный луг* или же *Камень благословения* временно повышает удачу воинов армии.

Храм Порядка

Молитва в храме повышает мораль героев и воинов, исповедующих данную религию. В нашем случае визит в *Храм Порядка* окажет благотворное влияние на воинов, принадлежащих к силам Порядка.

Фонтан силы

Фонтан Силы увеличивает наносимый героями урон в следующей битве.

Таверна "Мокрое бревно"

Посетив таверну "Мокрое бревно" (и подобные ей заведения), ваша армия начинает быстрее передвигаться по территории определенного типа (в нашем случае - по болотам). Подобные бонусы крайне важны, так как некоторые типы местности сильно замедляют скорость передвижения войск.

Портал

Существует два вида порталов. Двусторонний портал переносит отряд к порталу аналогичного цвета и обратно. Иногда вам будут встречаться односторонние порталы (с виду напоминающие голову дракона) - будьте осторожны, если отважитесь пройти сквозь них, вернуться обратно уже не получится.

Логово

Логово - один из многих источников сокровищ, которые встречаются в игре. Победив населяющих логово существ, отряд получает сокровище. В нашем случае партия столкнулась с разбойниками, охраняющими добычу, похищенную у незадачливых путников. Уничтожение этих отбросов общества - обязанность каждого гражданина!

Теперь вы готовы пройти обучающую миссию **Heroes of Might and Magic IV**. Помните - чем тщательнее вы будете исследовать карту, тем больше узнаете об игре. Желаем удачи!

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА

Через этот пункт меню вы можете выбрать тип игры: *отдельный сценарий, кампания* либо *обучающая миссия*.

КАРТЫ

На этом экране выберите интересующий вас сценарий и нажмите *Далее*, чтобы перейти к экрану информации о сценарии. Нажатие *Отменить* отменяет выбор и возвращает вас в главное меню.

Дополнительная информация

Нажав *Детали*, вы получите дополнительную информацию по каждой из карт:

Размер карты

Маленькая, средняя, большая, очень большая.

Уровень сложности

Выберите подходящий вам уровень сложности карты.

Максимальное число игроков

Отражает общее количество игроков на карте.

Количество игроков-людей

Здесь указано, сколько людей могут одновременно играть на данной карте.

Количество союзников

Число команд, соревнующихся между собой в данном сценарии.

Количество карт

Показывает число карт, составляющих выбранный сценарий.

ИНФОРМАЦИЯ О СЦЕНАРИЯХ

На следующем экране указаны дополнительные сведения о карте, которые вы в случае надобности можете изменить. Среди них:

Монстры-охранники

Вы можете включить один из двух вариантов поведения монстров-охранников: неподвижное состояние либо движение по карте. Стражи могут патрулировать вверенный им район, нападая на любого, кто подойдет слишком близко. Однако любители **Heroes III**, привыкшие к обычным монстрам на картах, могут избавиться от патрулей.

Уровень сложности

Здесь вы можете изменить уровень сложности карты. Ниже указано, как различные уровни сложности влияют на игру.

Новичок

Самый легкий уровень. Нейтральные армии малочисленны, битвы приносят больше опыта. Вы начинаете игру с большим количеством золота, а компьютерные соперники - с пустой казной. Кроме того, у них меньше возможностей во время битвы, и строят в городах реже, чем это необходимо.

Средний

Нейтральные армии стандартны по размеру. Битвы приносят обычное количество опыта. Вы начинаете игру с большим количеством золота, чем у соперников, управляемых компьютером. Кроме того, у последних меньше возможностей во время битвы, а застройка городов идет медленней, чем необходимо.

Освоившийся

Нейтральные армии больше обычного. Количество золота в начале игры одинаково и у вас, и в казне управляемых компьютером игроков. У врага нет ограничений возможностей в бою.

Эксперт

Нейтральные армии крупнее обычного, начальное количество золота у компьютерных игроков больше, чем у вас.

Чемпион

Нейтральные армии достаточно велики. Вы начинаете игру с пустой казной, а компьютер получает дополнительное количество золота.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

Цвет флага

Управляя стрелками, вы можете менять цвет своего флага.

Принадлежность

Укажите принадлежность к одной из сторон: *Жизнь, Смерть, Порядок, Хаос, Природа, Сила*, либо оставьте опцию случайного выбора (*Случайно*).

Имя

Здесь вы можете ввести свое имя - для этого достаточно щелкнуть по полю имени компьютерных игроков, где написано "Компьютер".

Люди

Здесь можно указать, кто из игроков управляется компьютером, а кто людьми. Чтобы заменить компьютерного игрока человеком, достаточно щелкнуть по значку. Если в игре присутствуют 2 и более человек, вы можете играть в режиме *hotseat* (такой способ игры заключается в следующем: первый игрок делает ход, встает из-за компьютера, уступая место другому, после этого снова делает ход, и так далее).

Команда

Эта опция позволяет вам выбрать команду.

Кампания

Кампания - серия сценариев, объединенных сюжетной линией, а иногда и общим персонажем. Щелкнув по *Новая Игра*, выберите опцию *Кампания*. Здесь вы можете выбрать одну из шести кампаний **Heroes of Might and Magic IV**. Для получения информации о кампании щелкните по картинке.

Campaign Information Screen

Открывшийся экран представит информацию обо всей кампании в целом и текущей карте в частности. Здесь вы можете установить необходимый уровень сложности игры и просмотреть информацию об условиях победы и поражения. Чтобы начать игру, нажмите кнопку *Начать*.

Обучающая миссия

Если вы - новичок во вселенной **Героев** или желаете почувствовать себя непобедимым героем, то учебная миссия шаг за шагом поможет вам освоиться в новом игровом мире и научиться игровым премудростям. Для загрузки карты выберите пункт меню *Обучение*.

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

Чтобы загрузить игру, сохраненную во время прохождения кампании либо сценария, щелкните на названии нужного сохранения и нажмите кнопку *Загрузить*. Чтобы вернуться в главное меню, щелкните *Отменить*.

Autosave

Heroes of Might and Magic IV обладают функцией автосохранения, которая сохраняет игру в конце каждого хода (плюс предыдущий ход). Поэтому, если вы вдруг решите, что совершили нечто неправильное, можете загрузить Автосохранение и заново переиграть ход.

НАСТРОЙКИ**Настройки**

Здесь вы можете выбрать видеорежим/расширение игры: 800x600, 1024x768 или

1280x1024. В более высоких разрешениях видимая часть карты становится больше, увеличивается количество кнопок и полезной информации. Но на слабых компьютерах высокие разрешения сильно замедляют процесс игры. Чтобы сменить видеорежим, щелкните на его названии.

Вы можете переключать игру между *полноэкранным* (полноэкранным) и *оконным режимом* *screen* (оконным режимом), позволяющим видеть рабочий стол вашего компьютера.

Быстрый бой

Эта опция включает и выключает режим *Быстрый бой*. Если опция включена, компьютер автоматически рассчитывает исход сражения, не открывая экрана сражения, демонстрируя лишь результат рассчитанного боя.

Показывать координаты

Опция включает и выключает окно, в котором отражаются координаты местоположения курсора на карте. Координаты указываются тремя числами: "X" и "Y", соответствующие широте и долготе (позволяют найти любую точку на карте), "Z" - уровень поверхности: (1) поверхность; (2) подземелье.

Напоминание о движении

Опция включает и выключает окно *Напоминания о запасе хода*. Если по завершении хода у какой-либо из ваших армий останутся неизрасходованные единицы движения, появится окно с напоминанием. При желании вы можете его отключить.

Показать путь передвижения

Опция включает и выключает отображение прерывистой линии, показывающей маршрут выбранной армии.

Анимированная карта

Опция включает и выключает анимацию объектов на карте.

Показать передвижения врага

Опция включает и выключает возможность наблюдать за перемещениями противника во время его хода на разведанной вами территории.

Уровень громкости музыки

Настройка уровня громкости фоновой музыки. Переместив ползунок вправо, вы увеличите громкость; выставив до упора влево, отключите музыку.

Уровень громкости эффектов

Настройка звуковых эффектов игры - от звука сражения до цоканья копыт коня героя. Переместив ползунок вправо, вы увеличите громкость; выставив до упора влево, полностью отключите звуки эффектов.

Скорость боя

Настройка скорости анимации боя. Чем правее находится ползунок, тем быстрее будут двигаться участники битвы, и наоборот.

Скорость передвижения армий

Настройка скорости анимации передвижения ваших армий на карте. Чем правее находится ползунок, тем быстрее будут двигаться армии, и наоборот.

передвижения врага

Настройка скорости анимации передвижения на карте отрядов противника. Чем правее находится ползунок, тем быстрее будут двигаться враги, и наоборот.

Таблица рекордов

Здесь можно просмотреть таблицу рекордов - лучшие результаты по итогам кампаний и одиночных сценариев.

Вступительный ролик

Вам заново продемонстрируют вступительный ролик.

Авторы

Здесь можно просмотреть список имен всех, кто долго и напряженно работал над созданием **Heroes of Might and Magic IV**.

Выйти

Завершить работу **Heroes of Might and Magic IV** и вернуться в Windows.

ЭКРАН УПРАВЛЕНИЯ И КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

УРОВЕНЬ ЭКРАНА

Все действие в **Heroes of Might and Magic IV** начинается на карте - *Adventure screen*. Здесь вы исследуете мир, вступаете в бой с отрядами противника, посещаете города и различные здания, читаете заклинания, получаете информацию о своих армиях - и сохраняете игру.

Поскольку игра **Heroes of Might and Magic IV** поддерживает три видеорежима, вы наверняка заметите разницу в реализации каждого из них. **1280x1024** отличается от **800x600** и **1024x768** тем, что показывает игроку все кнопки и информационные табло, доступные на *Карте*.



800x600



1024x768



1280x1024

КАРТА ПУТЕШЕСТВИЙ

Большая часть этого экрана отведена непосредственно под карту. В начале игры большая часть карты затемнена. Перемещаясь по карте, ваши отряды будут постепенно снимать эту "завесу". Вам предстоит сразиться с врагами, найти множество артефактов и сокровищ, посетить множество мест и городов. Чтобы сдвинуть с места и "пролистать" карту, подведите курсор к нужному краю экрана, и карта сместится в указанном направлении.

МИНИ-КАРТА

Мини-карта - уменьшенная, лишенная деталей версия карты путешествий. С ее помощью можно легко отыскать нужный город либо определить свое местоположение. А если щелкнуть по мини-карте, то камера переместится в выбранный район на карте путешествий.

КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ ПУТЕШЕСТВИЯМИ

Справа от *Карты путешествий* расположен ряд кнопок открывающих доступ к ряду игровых функций:

Меню игры

Информация о сценарии - этот экран содержит важные данные о текущем сценарии: краткое описание, условия победы, условия поражения, уровень сложности карты и игры.

Обзор королевства - этот экран дает полную справку касательно городов, героев и отрядов игрока. Он также содержит информацию о ежедневном уровне добычи ресурсов и состоянии казны.

Задания - если вы посетили постройки - Quest Hut или Quest Gate, то можете заглянуть в этот раздел, чтобы выяснить, что вам необходимо выполнить по условиям того или иного задания.

Рынок - экран рынка позволяет вам обменивать один вид ресурсов на другой. Если у вас есть излишек древесины, но очень мало золота, вы можете здесь избавиться от лишнего ресурса или обменять его на другой ресурс.

"Гильдия воров" - "Гильдия воров" позволяет провести сравнительный анализ могущества ваших соперников. Рейтинг каждого из игроков рассчитывается исходя из количества подконтрольных ему городов, общей силы армии и уровня дохода. Используйте Гильдию, чтобы сравнить свои силы с силой соперников.

Торговля - этот экран позволяет игроку передать ресурсы одному из своих союзников.

Показать мир - увеличенная версия карты мира, позволяющая детально изучить все его уголки.

Показать головоломку - здесь вы можете узнать местоположение сокровища, если предварительно посетили всех оракулов на карте.

Выкопать клад - собрав все кусочки головоломки Оракула, вы узнаете, где зарыто сокровище карты. Нажав эту кнопку, герой выкопает яму в заданном месте. Возможно, ваши труды увенчаются успехом!

Посмотреть караваны - открывшийся экран показывает перечень всех караванов, находящихся в данный момент в пути.

Просмотреть ход - эта кнопка позволяет еще раз просмотреть последний ход соперника.

РЕСУРСЫ

Ресурсы играют значительную роль в жизни вашего королевства. Без них вы не сможете строить новые здания, набирать войска и нанимать героев. Текущее количество ресурсов каждого типа указано в разделе *Ресурсы карты путешествий*. К числу ресурсов относятся: золото, древесина, руда, самоцветы, кристаллы, сера и ртуть.

Системное меню

Системное меню предоставляет доступ к основным функциям игры - *Новый сценарий*, *Новая кампания*, *Загрузить игру*, *Сохранить игру* и *Начать игру заново*. Отсюда также можно вернуться в основное меню игры или посетить раздел настроек.

Показать подземелье/поверхность

На двухуровневых картах эта кнопка переключает вид между поверхностью и подземельем.

Направить заклинание

Если вам понадобилось прочесть заклинание, скажем, *Вызвать корабль* или *Марево*, вызовите книгу заклинаний нажатием этой кнопки.

Отправить армию в поход

Нажатие данной кнопки отправит в назначенное место выбранную вами армию. Эта опция недоступна в режиме экрана 800x600.

Рынок

Открывает экран торговли. Эта опция недоступна в режиме экрана 800x600.

Обзор королевства

Кнопка открывает экран *Обзор королевства* - где вы можете получить подробную информацию о своем государстве, армиях и городах. Эта опция недоступна в режиме экрана 800x600.

ВЫБОР ГОРОДОВ И АРМИЙ

Справа, под мини-картой, находится поле выбора армии/города. В каждом списке показаны изображения всех отрядов или городов вашего королевства. Щелкните по картинке, и камера отцентрирует свое положение над этим объектом на карте.

Портреты армий - здесь показан наиболее сильный герой или существо в отряде. Индикатор слева от картинки указывает оставшееся у отряда количество единиц передвижения (*movement points*). А индикатор справа отражает относительную силу этой армии.

Виды городов - здесь отражается совокупность трех информационных полосок. Зеленая полоса (вверху) указывает, насколько развит город. Синяя (в центре) показывает уровень магической гильдии города. Если во время хода вы постройте в городе здание, на картинке появится "галочка", указывающая, что здесь в этом ходу уже нельзя больше ничего строить. Красная полоска (внизу) показывает уровень прироста монстров, находящихся в городе. Справа от каждого портрета находится миниатюрная версия мини-карты, показывающая примерное местоположение города в мире.

Экран армий/гарнизонов - ячейки под полем выбора армии/города показывают всех участников выбранного отряда или гарнизона. Под портретом каждого героя находится пара полосок: красная указывает его здоровье, синяя - запас магической энергии. Рядом с портретами существ находятся цифры, отражающие общее количество существ данного типа в армии. Этот элемент интерфейса недоступен в режиме экрана 800x600.

Экран солдат

Ниже *Экрана армий/гарнизонов* расположен *Экран солдат*, показывающий восемь наиболее развитых умений героя либо уникальные возможности существа. Доступен только в режиме экрана 1280x1024.

Календарь

Календарь показывает игровые день, неделю и месяц с момента начала данного сценария.

Окончание хода

"Песочные часы" справа от указателя даты служат кнопкой окончания хода. Закончив все действия (движение по карте, сражение, строительство зданий), щелкните по часам, чтобы завершить ход.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ОТРЯДА

Чтобы переместить отряд по карте, щелкните один раз по точке назначения. Появится маршрутная линия, сообщающая: 1) о том, хватит ли единиц движения армии, чтобы добраться в указанное место; 2) находятся ли на пути отряда противники. Если дорога чиста, щелкните в точке назначения еще раз, и отряд переместится в указанное место.

КУРСОРЫ ПУТЕШЕСТВИЙ

Скролинг карты Если подвести курсор к любому из краев карты, то появится этот значок, и карта сместится в указанном направлении.

Идти к... Этот значок указывает на возможность выбора точки назначения для каждого из отрядов. Число, возникающее рядом с курсором, сообщает, за сколько ходов отряд достигнет выбранной цели.

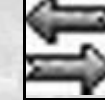
Взаимодействие Курсор превращается в этот значок всякий раз, когда оказывается над объектом, который можно посетить (города и другие постройки на карте).

Нельзя пройти Этот значок появляется, когда путь к точке назначения блокирован препятствием.

Ожидание Курсор становится таким по завершении хода - теперь играют ваши соперники, и вам надо ждать своей очереди.

Атака Если на пути отряда стоит армия противника, появляется этот значок. Не уничтожив врага, вы не можете добраться в точку назначения.

Обмен между армиями Данный значок появляется при наведении курсора на дружественную армию, что означает возможность двум отрядам собраться вместе, чтобы обменяться артефактами и бойцами.



Разделить Такой курсор возникает, когда вы пытаетесь разделить группу бойцов одного типа на два самостоятельных отряда.

Передвинуть корабль Подобно обычному курсору перемещения, этот курсор позволяет указывать маршруты кораблям.

Посетить объект,

оставаясь на корабле Этот значок появляется, если курсор наведен на морской объект, который можно посетить, оставаясь на корабле.

Высадка

Этот значок возникает, когда вы отдаете приказ команде корабля высадиться на берег. Учтите, высадка отнимает у отряда все единицы движения в этом ходу.



СКОРОСТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Подвижность армии определяется скоростью ее самого медленного бойца. Затем в расчет вступают иные факторы: тип местности и является ли он "знакомым" для членов отряда; наличие дорог; навык *Следопыт*; артефакты и здания. Все это так или иначе влияет на скорость передвижения армий.

Почва

Преодолеть некоторые участки местности значительно труднее, чем остальные, поэтому, оказавшись на "незнакомой" территории, армия сбавляет скорость хода. Воины, привыкшие к данному типу местности, не теряют в скорости, поскольку провели всю жизнь в родной обстановке. Ниже приведена таблица, указывающая, какие штрафы получает отряд во время движения по различным типам местности, а также сопоставление принадлежностей армий и видов местности.

Тип местности	Стоимость перемещения	Принадлежность
Трава	100%	Жизнь и Природа
Чернозем	100%	-----
Снег	175%	Порядок
Пустыня	150%	-----
Болота	200%	Хаос
Каменистая долина	125%	Сила
Лава	125%	Смерть

Навык следопыта

Герой с умением *Следопыта* увеличивает скорость движения отряда по любой территории; также растет и его собственная скорость перемещений в бою. Подробнее умение *Следопыта* описано в разделе *Справочных сведений*.

Путешествия на кораблях

Никто не способен пересечь море без корабля, за исключением *водяных элементарей, русалок и морских чудовищ*. Отряды, находящиеся на корабле, обозначены значком корабля с флагом вашего цвета. Корабли перемещаются по карте так же, как и сухопутные армии, но только по воде. Вы даже можете посещать объекты на воде и нападать на врагов.

Навык морехода

Присутствие в партии героя с умением *Морехода* не только увеличивает скорость движения партии по морю, но и улучшает способности отряда во время битвы на корабле, действуя как эквивалент умения *Тактика*.

Где найти корабль?

Города, расположенные на берегу, могут строить *Верфь* (верфь). Подобно верфям, что разбросаны по карте, это здание позволяет построить столько кораблей, на сколько у вас хватит ресурсов. Вы можете найти судно, брошенное кем-либо из соперников, либо прочитав заклинание *Вызвать корабль*, которое сотворит корабль буквально из воздуха.

ИГРОВОЙ ХОД

"Ход" - время, отведенное игроку на совершение ряда действий (от строительства зданий и битв до путешествий по карте). Когда заканчиваются единицы движения всех армий, а все доступные здания построены, наступает пора завершить ход. Для этого следует щелкнуть по "песочным часам" (или по кнопке *Завершить Ход*) в нижнем правом углу экрана. После этого право хода получает следующий игрок. Когда все игроки завершили свои ходы, начинается новый "день".

Ход нейтральных существ

"Нейтральный ход" - это ход, во время которого действуют нейтральные армии. К таким следует относить отдельных существ и армии, не имеющие своего "цвета". Даже не будучи подконтрольными кому-либо, они все равно могут перемещаться по карте, взаимодействовать с объектами и нападать на игроков.

Дни и месяцы

Ежедневно происходит автоматическое выполнение ряда функций. Казна пополняется золотом и прочими ресурсами. Герои восстанавливают уровень магической энергии и здоровья. В обиталищах существ (расположенных как в пределах, так и за чертой городских стен) появляются новые рекруты для вашей армии.

Когда все игроки завершили свой ход, начинается новый день. В *Heroes of Might and Magic IV* неделя состоит из семи дней, а месяц - из четырех недель (т.е. 28 дней). В начале каждого месяца игра объявляет астрологическое событие, под которым он проходит. В таких случаях карта обычно заполняется существами разного типа.

ЗАВЕСА

"Завесой" называют тьму, скрывающую неисследованные уголки карты. Как только ваш отряд окажется в прежде не исследованном районе, завеса исчезнет. Однако у каждого отряда, города либо объекта, отмеченного вашим флагом, есть радиус видимости, поэтому взглянуть сразу на все земли невозможно. В этом случае карту закрывает серая пелена "Тумана войны". Вы сможете рассмотреть сквозь него объекты и черты местности, однако не увидите перемещений вражеских отрядов и диких монстров. Герои с умением способны "видеть" карту дальше других.

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

Во время исследований мира вам попадутся здания, с которыми можно "взаимодействовать". Это так называемые adventure objects. Под это определение попадает все, от городов до ресурсов и обиталищ существ. Ниже приведен список типов объектов на карте:

Города - позволяют строить поселения существ и прочие здания, усиливающие способности героев и отрядов.

Гарнизоны - здесь можно разместить отряд, чтобы лишить противника возможности пройти через узкий участок дороги.

Поселения существ - расположенные за городской чертой, эти поселения позволяют набирать в армию различных существ. Но будьте осторожны - высокоуровневые поселения тщательно охраняются.

Ресурсы/шахты - россыпи ресурсов и различные виды шахт - вот основные источники богатства вашего государства.

Сокровища/артефакты - сундуки с золотом и волшебными артефактами разбросаны по карте, но прежде чем забрать сокровище, вам, возможно, придется сразиться с его стражами.

Обзорные башни - позволяют убрать часть "завесы" за пределами зоны видимости отряда.

Бонусы - временно либо постоянно улучшают способности героев.

Модераторы морали и удачи - временно повышают удачу или мораль всего отряда.

Улучшение навыков - улучшают уже существующие либо дают новые умения герою. Могут использоваться только героями.

Модификаторы передвижения - временно увеличивают скорость перемещения по карте.

Регенерация магической энергии - автоматически восполняют всю либо часть Spell Points героя.

Магические храмы - обучают героя одному заклинанию.

Алтари - обучают героя определенному умению.

Здания заданий - дают герою задания, состоящие из одного условия, по выполнении которого его ждет награда.

Логова монстров - партия должна победить стражей этих объектов, чтобы забрать ресурсы и/или артефакты, лежащие внутри.

Пограничные врата/стражи - блокируют узкий проход до тех пор, пока игрок не посетит Палатку ключника соответствующего цвета. Лишь после этого проход будет открыт.

Святылища - пока отряд находится в Святылище либо Морском святылище, ему ничто не угрожает. Здесь же можно воскрешать мертвых героев.

Оракулы - открывают фрагмент *Карты-загадки*, ведущей игрока к зарытому сокровищу. Единственный способ найти клад - посетить определенное количество оракулов, открыв карту-головоломку целиком.

Порталы - портал немедленно переносит отряд к другому portalу такого

же цвета. Односторонние порталы переносят партию к выходу из портала, и вернуться обратно уже не позволяют.

Переправы - действуют подобно порталам, только переправа переносит отряд на другую сторону водной преграды.

Водовороты - действуют подобно порталам, отправляя ваш отряд ко второму водовороту. К несчастью, этот опасный метод путешествия нередко забирает жизни ваших бойцов.

Цепи - не дают кораблю пройти в определенную зону водного пространства. Если цепью управляет *Страж Морей*, то вы сможете получить доступ, если выполните его задание.

Подземный уровень

Некоторые карты состоят из двух уровней: наземного и подземного. Между ними существуют лишь два способа сообщения. Туннель перемещает отряд с одного уровня на другой. Кроме того, портал может перемещать армию на соседний уровень.

Шпионаж за противником

Щелкнув правой кнопкой мыши на каком-либо объекте, вы узнаете о его назначении и функциях. Щелкнув правой кнопкой по чужой армии, городу либо гарнизону, вы можете выяснить определенные сведения о них. Вне зависимости от умения *Разведчика* вы сможете узнать, существа каких типов составляют вражеский отряд. Герой с вышеуказанным умением способен узнать точное количество противников, а на более высоких уровнях - дать подробную информацию о неприятельских героях.

Навык скрытности

Умение *Скрытность* позволяет герою незаметно прокрадываться мимо чужих армий, захватывая шахты, собирая ресурсы, и наблюдать за действиями противника. Однако это умение работает лишь когда герой один и находится на расстоянии минимум шести клеток от дружественной ему армии. Кроме того, персонаж, эффективно использующий умение *Скрытность* и способный прокрасться мимо вражеского отряда, обретает часть опыта, который он получил бы, победив ее в честном бою.

ЭКРАН ГОРОДА

Города крайне важны, поскольку не только производят золото, но и являются источниками заклинаний, войск и героев. Хотя наличие у игрока хотя бы одного города не является необходимым условием для прохождения сценариев **Heroes of Might and Magic IV**, обойтись без него все равно достаточно трудно.

ТИПЫ ГОРОДОВ

В **Heroes of Might and Magic IV** насчитывается шесть видов городов, каждый со своими типами войск, магией и зданиями:

Обитель - родина воинов *Жизни* и колдовских гильдий, изучающих магию *Жизни*.

Некрополис - родина воинов *Смерти* и колдовских гильдий, изучающих магию *Смерти*.

Академия - родина воинов *Порядка* и колдовских гильдий, изучающих магию *Порядка*.

Пристанище - родина воинов *Хаоса* и колдовских гильдий, изучающих магию *Хаоса*.

Заповедник - родина воинов *Природы* и колдовских гильдий, изучающих магию *Природы*.

Крепость - родина воинов с нейтральным мировоззрением, презирающих магию во всех ее проявлениях.

УРОВНИ ЭКРАНА

Основная часть экрана города демонстрирует вам панораму города, где хорошо видны все постройки. Несмотря на различия в типах строений, интерфейс всех шести городов одинаков. Подведите курсор к какому-то либо зданию, и узнаете о его названии. Дважды щелкните по зданию, чтобы открыть окно постройки, либо, если вас интересует его назначение, щелкните по нему правой кнопкой мыши.



800x600



1024x768



1280x1024

СПИСОК ГОРОДОВ

Слева под панорамой города находится список городов, позволяющий быстро переключаться между ними простым щелчком по нужной картинке. Так же, как и на *карте путешествий*, зеленая, синяя и красная полоски возле каждой картинке указывают на общий уровень его построек, магической гильдии и обиталищ существ. Если вы уже построили здание в текущем ходу, рядом с картинкой города появится "галочка". Мини-карта справа от картинки города указывает его примерное местоположение на карте мира.

ГОСТЕВАЯ АРМИЯ/ГАРНИЗОН

Два ряда ячеек отображают гостевую армию и гарнизон. В верхнем ряду расположен местный гарнизон, он не появляется на глобальной карте, т.к. постоянно находится в городе, защищая его от нападений. В нижнем ряду ячеек находится гостевая армия. Когда вы закроете *Экран города*, то увидите ее на карте. Вы можете перемещать героев и существ между армиями, перетаскивая их портреты из одного ряда в другой. Чтобы быстро поменять местами оба отряда целиком, достаточно щелкнуть по одной из стрелок, которые находятся слева от ячеек.

РЕСУРСЫ

Чуть ниже ячеек для гостевой армии расположен *полоска ресурсов*, показывающий, какими ресурсами вы располагаете в данный момент.

ФУНКЦИИ МЕНЮ ГОРОДА

Слева от полоски ресурсов расположена кнопка *Меню города*. Это альтернативный способ посещения различных зданий города.

КНОПКА "RECRUIT CREATURE"

В разрешении 1024x768 и выше вы сможете видеть список всех существ, доступных в данном городе. Их можно нанимать, щелкая по портретам.

ПАРАМЕТРЫ ВОИНОВ

В разрешении 1280x1024 вы можете получить сведения о выбранном существе как в гостевой армии, так и в гарнизоне - в правой нижней части экрана. Просмотреть список умений выбранного бойца можно, щелкнув по кнопке, расположенной чуть ниже статистики.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Полоска ресурсов в нижней части экрана показывает, какими ресурсами вы располагаете в данный момент. Каждый город ежедневно приносит в казну определенную сумму золотом в зависимости от *статуса* типа города (*Деревня*, *Город*, *Цитадель*). Кроме этого, вы получаете ежедневный доход от шахт под вашим флагом. Процесс накопления ресурсов важен для благосостояния королевства, так как именно с их помощью вы нанимаете солдат, героев и строите новые здания.



НАВЫК БЛАГОРОДСТВА

Другой способ пополнить королевскую казну - держать при себе героя с умением *Благородство*. Обладатели такого умения будут приносить вам золото (при наличии умения *Казначей*) и прочие ресурсы (при наличии умения *Горняк*). Кроме того, их можно назначать на губернаторские посты в городах. Присутствие губернатора благотворно влияет на рождаемость существ. Чтобы назначить героя на данный пост, выберите опцию "Выбрать Губернатора".

ВОЗВЕДЕНИЕ СТРУКТУР

Для того чтобы построить здание в городе, необходимо открыть экран города либо *Магистрат*. Здесь вы увидите перечень всех доступных строений. Возводить можно здания, чьи названия отображаются на зеленом фоне. Красный фон означает, что у вас не хватает ресурсов либо не выполнены условия, при которых это здание может быть построено. Серый фон отмечает постройки, строительство которых в данном городе невозможно, а золотой - уже построенные здания. Чтобы начать строительство, щелкните по изображению нужного здания и нажмите кнопку *Купить* в правом нижнем углу экрана. Правилами игры разрешается строить не более одного здания в день, при наличии необходимых ресурсов.

НАЁМ ГЕРОЕВ

Новых героев можно нанять в таверне, но не более одного героя в день. В левой части экрана таверны находится цветной круг с различными типами героев. Каждая из пяти спиц колеса соответствует силе, к которой принадлежат герои. На спицах попарно расположены портреты, один - героя с магическими способностями, другой - героя-воина. Портрет в центре колеса соответствует героям-варварам. Некоторые ячейки будут пустовать, т.к. не все герои согласны находиться в вашем городе. Выбрав интересующего вас персонажа, вы можете ознакомиться с его биографией в нижней части экрана. Если же вам не нравится данный герой, попробуйте поискать среди других персонажей аналогичного класса либо просмотреть героев противоположного пола (нажатием кнопки *Мужчина* и *Женщина*).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАССЫ ГЕРОЕВ

Каждый из 11 начальных классов героев соответствует определенному городу:

Обитель	Рыцарь и Священник
Некрополис	Воин Смерти и Некромант
Академия	Лорд и Маг
Пристанище	Вор и Чародей
Заповедник	Стрелок и Друид
Крепость	Барвар

Вышеуказанные классы могут развиваться и повыситься до одного из 37 расширенных классов. Если герой специализируется в одном-единственном умении, он сохранит принадлежность к основному классу, но стоит ему заняться изучением двух и более умений, то он автоматически получит новый класс. Ниже приведена таблица, позволяющая определить, какие комбинации умений соответствуют тому или иному расширенному классу.

РАСШИРЕННЫЕ КЛАССЫ

	Тактика	Ратное дело	Разведка	Благородство	Магия Жизни	Магия Порядка	Магия Смерти	Магия Хаоса	Магия Природы
Тактика	<i>Рыцарь или Воин смерти</i>	Генерал	Фельд-маршал	Лорд	Крестоносец	Иллюзионист	Разбойник	Пиромансер	Оберегатель
Ратное дело	Генерал	<i>Барвар или Стрелок</i>	Следопыт	Воевода	Паладин	Боевой Маг	Убийца	Огнестраж	Зверолов
Разведка	Фельд-маршал	Следопыт	<i>Вор</i>	Гильдмейстер	Пророк	Прорицатель	Ниндзя	Огневик	Бард
Благородство	Полководец	Воевода	Гильдмейстер	<i>Полководец</i>	Кардинал	Колдун	Темный Лорд	Ведьмак	Зверолов
Магия Жизни	Крестоносец	Паладин	Пророк	Кардинал	<i>Священник</i>	Монах	Темный Жрец	Еретик	Взывающий
Магия Порядка	Иллюзионист	Боевой Маг	Прорицатель	Колдун	Монах	<i>Маг</i>	Маг Теней	Колдун	Заклинатель
Магия Смерти	Разбойник	Убийца	Ниндзя	Темный Лорд	Темный Жрец	Маг Теней	<i>Некромант</i>	Лич	Демонолог
Магия Хаоса	Пиромансер	Огнестраж	Огневик	Ведьмак	Еретик	Волшебник	Лич	<i>Чародей</i>	Чернокнижник
Магия Природы	Оберегатель	Зверолов	Бард	Зверолов	Взывающий	Заклинатель	Демонолог	Чернокнижник	<i>Друид</i>

*Примечание: Герой может получить класс Archmage, лишь специализируясь сразу в трех (3) школах магии.

Примечание: Классы, выделенные **жирным шрифтом, входят в число 11 базовых.

АЛЬЯНСЫ ГОРОДОВ

За исключением *Stronghold* (который сотрудничает со всеми городами в равной мере), каждый город поддерживает союз с парой других городов. Это означает, что вы можете нанимать героев из союзнических городов в своих тавернах. Список союзов приведен ниже.

Обитель = Академия и Заповедник
Некрополис = Академия и Пристанище
Академия = Обитель и Некрополис
Пристанище = Некрополис и Заповедник
Заповедник = Обитель & Пристанище

Примечание: Несмотря на то, что *Крепость* не заключал союзы с другими городами, вы можете нанимать героев любых не магических типов.

НАЁМ ВОИНОВ

Каждый город может содержать до двух поселений существ 1 уровня и по одному поселению существ 2, 3 и 4 уровней. Щелкнув по одному из поселений на городском экране, вы вызовете окно *Нанять*, позволяющее купить существ. Все существа обойдутся вам в некоторую сумму золотом, а покупка существ 4 уровня требует и затрат прочих ресурсов.

Однако, прежде чем вы сможете возводить поселения существ, вам необходимо построить *Форт*. С его помощью можно значительно упростить процесс покупки. Существ можно покупать по одному, щелкнув по необходимому типу, либо приобрести всех, нажав кнопку *Купить Всех* в правом нижнем углу экрана.



Помимо вышеуказанной функции, ваш замок защищает город в случае нападения. Низшая ступень обороны - *Форт* - защищает солдат гарнизона с помощью стен. Следующий уровень - *Цитадель* - предоставляет бойницы для ваших лучников. Наконец, высшая ступень обороны - *Замок* - создает ров, замедляющий продвижение врагов к городским стенам.

КАРАВАНЫ

Любой из городов может построить *Караван-сарай* (если позволяют условия карты). Караваны используются для перевозки войск из одного города в другой. Поездка занимает некоторое время, однако караваны - наиболее простой способ перемещения войск по карте.



Как создать караван

Для снаряжения каравана необходимо следующее:

- 1) щелкнуть по объекту *Караван-сарай* на экране города;
- 2) нажать кнопку *Снарядить*;
- 3) выбрать из списка город или поселение существ, откуда караван начнет свой путь;
- 4) перетащить войска из ячеек стартовой локации в ячейки каравана (если вы покупаете существ в поселении, появится экран *Нанять*, где вам нужно будет совершить покупку, прежде чем существа попадут в караван);
- 5) щелкните по кнопке завершения действий в нижней части экрана, чтобы отправить караван в пункт назначения.

Чтобы просмотреть существующие караваны, щелкните по *Караван-сарай* на городском экране и нажмите кнопку *Просмотреть*. Вы получите информацию обо всех караванах и их маршрутах.

Примечание. Если конечная цель каравана захвачена противником, он продолжит движение по маршруту и будет отображаться как сбившийся с маршрута, если у владельца каравана меньше 8 армий.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Герои могут выучить заклинания в магической гильдии при условии, если они обладают соответствующим умением. Например, герой должен обладать умением *Магия Порядка*, чтобы изучать заклинания в *Институт магии*, который находится в замке *Академии*.

Всего существует пять школ магии, каждая - со своими уникальными возможностями.

МАГИЯ	ОПИСАНИЕ	ГОРОД
Магия Жизни	Заклинания, направленные на лечение и защиту отряда.	Обитель
Магия Смерти	Заклинания, связанные с проклятиями и оживлением мертвых.	Некрополис
Магия Порядка	Заклинания, направленные на овладение чужим разумом и отражение вражеской магии.	Академия
Магия Хаоса	Заклинания, связанные с огнем и нанесением урона неприятелю.	Пристанище
Магия Природы	Заклинания, связанные с природой и вызовом существ во время битвы.	Заповедник

Гильдии магов

В каждой магической гильдии 5 уровней, по одному на каждый уровень заклинаний. Доступное количество заклинаний в гильдиях разного уровня указано ниже.

Гильдия первого уровня = 3 заклинания

Гильдия второго уровня = 3 заклинания

Гильдия третьего уровня = 2 заклинания

Гильдия четвертого уровня = 2 заклинания

Гильдия пятого уровня = 1 заклинание

Магические библиотеки

Каждая гильдия может строить библиотеки для хранения заклинаний городов-союзников, позволяя игроку изучать сразу несколько школ. Разумеется, герой должен обладать соответствующим умением, чтобы изучать соответствующее заклинание

Первый уровень = 2

Четвертый уровень = 1

Второй уровень = 2

Пятый уровень = 1

Третий уровень = 2



Покупка снаряжения

В каждом городе есть здание, позволяющее игроку покупать снадобья и простые артефакты для героев, отправляющихся в дальний путь. Для совершения покупки нужно посетить Кузницу, при этом объем приобретаемых товаров неограничен (лишь бы хватило золота). Ниже приведен подробный алгоритм действий во время покупки:

- 1) Выберите армию, которой достанется товар.
- 2) Щелкните левой кнопкой мыши по товару, который желаете приобрести. Вы можете щелкнуть на изображении товара либо с помощью стрелок, расположенных ниже, выбрать необходимое количество предметов.
- 3) Щелкните по кнопке *Купить* в нижнем правом углу экрана. Поздравляем с приобретением! Если вы желаете купить что-то для следующей армии, повторите шаги 1 и 2. Выйти из магазина можно, щелкнув по кнопке "Ok".

Тюрьма

После того как вы одолеете вражеского героя в сражении, его отправят в ближайшую тюрьму, где ему суждено томиться за решеткой. Однако если враг захватит город с тюрьмой, он освободит пленника. Обратное также верно: если кто-либо из ваших героев попал в тюрьму, вам придется захватить город, где его содержат.

СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

If a town is located close to a source of water, that town will probably be able to build their own shipyard. Once you have a shipyard, you will be able to build as many ships as you want as long as you have enough wood and gold.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОСТРОЙКИ

В каждом городе существуют специальные постройки, цель которых - улучшить благосостояние вашего королевства, героев и армий. Некоторые здания, подобно *Сокровищнице*, приносят дополнительный доход в казну. Такие здания, как *Университет*, позволяют покупать умения для героев или улучшать статистику, как это делают *Бойцовые ямы*. Иные здания улучшают параметры отряда: например, *Радуга* временно повышает удачу бойцов в этом городе. Вы всегда можете узнать функцию здания, щелкнув правой кнопкой мыши по его изображению на экране *Ратуши* до покупки, либо щелкнув правой кнопкой мыши по изображению на городском экране после покупки.

Портал

В городе *Заповедника* существует особое здание - *Портал*. С его помощью игрок может призывать любых существ, включая элементарей. Это здание - специальный вид поселения, однако оно несколько отлично от остальных.

Постройки Грааля

У каждого типа города есть особое здание - *здание Грааля*, недоступное для строительства до тех пор, пока вы не найдете *Чашу Грааля*. Этот артефакт встречается не во всех миссиях, и найти его можно лишь разгадав загадку Оракула.

ВОСКРЕШЕНИЕ ГЕРОЕВ

Есть три способа воскресить героя, павшего в битве. Первый - воспользоваться способностью ангела (действует аналогично заклинанию) воскрешать убитых союзников. Второй - посетить павшего героя в *Убежище* либо *Морское Убежище*. Наконец, третий - принести тело героя в один из городов, где он будет воскрешен автоматически.

СОЮЗНИКИ, ПОСЕЩАЮЩИЕ ГОРОДА

Ваши союзники могут свободно посещать принадлежащие вам города, не захватывая их. Как и вы можете заходить в их города. Поскольку считается, что вы и союзники намерены достичь единой цели, вам разрешено приобретать вещи, посещать магические гильдии и пользоваться особыми зданиями городов союзников. Однако нанимать существ и строить здания в таких городах нельзя.

ЭКРАН АРМИИ

Дважды щелкнув по изображению армии, вы откроете *Экран Армии*. Здесь располагается вся необходимая информация по героям и существам - бойцам армии. Щелкните по портрету героя или существа, чтобы просмотреть его статистику. Если вы желаете взглянуть на состав другого отряда, щелкните по нужному портрету в правой части *Экран Армии*.

СТАТИСТИКА ВОИНОВ

Каждое существо и герой обладают статистикой, указывающей на степень его умений и сил. Эти данные представлены в верхней части *Army screen*.

Урон

Базовое значение урона, наносимого героем в ближнем или дальнем бою.

Здоровье

Общее количество урона, который может принять на себя отдельный боец отряда.

Удача

Число, влияющее на количество урона, полученное от атаки.

Сила атаки в ближнем бою

Параметр, на который умножается базовое значение урона в ближнем бою.

Защита в ближнем бою

Параметр, на который делится значение урона, полученное отрядом в ближнем бою.

Мораль

Число, влияющее на очередность хода отряда в бою и наносимый им урон.

Дальность передвижения

Показывает, насколько далеко может продвинуться отряд по карте мира за один ход, а также число неизрасходованных *единиц передвижения*.

Сила атаки при обстреле

Параметр, на который умножается базовое значение урона при обстреле противника.

Защита при обстреле

Параметр, на который делится значение урона, полученное отрядом при обстреле отрядами противника.

Количество выстрелов

Показывает, сколько зарядов у этого отряда для стрелкового боя.

Скорость

Определяет скорость реакции отряда во время битвы.

Запас магической энергии

Общее количество магической энергии, доступное для чтения заклинаний.

ИНФОРМАЦИЯ О ГЕРОЕ

Выбрав героя в *Экран армии*, вы можете получить о нем дополнительные сведения:

**Биография**

Щелкните по портрету героя, чтобы узнать историю его жизни.

Опыт

Отражает текущий уровень знаний героя. Чем больше опыта получает герой, тем выше его уровень и могущество. В конце руководства приведена таблица, показывающая, сколько опыта требуется для достижения определенного уровня.

Умения

Каждый герой может изучить максимум пять основных умений (они перечислены в левой колонке таблицы умений) и до трех дополнительных на каждое из известных основных умений. У каждого уровня есть пять ступеней мастерства: I, II, III, IV, V (что соответствует в английской версии игры ступеням *Basic*, *Advanced*, *Expert*, *Master* и *Grandmaster*). Для каждой сферы навыков существует свое обозначение высоты навыка: у магических это "Круги магии", у боевых навыков - ранги и т.п.

Инвентарь

"Кукла", представляющая вашего героя, позволяет быстро определить, какими вещами он обладает. Все, что не надето на героя, находится в его рюкзаке справа от "куклы".

Отсортировать снадобья

Кнопка *Сортировать зелья* помещает все снадобья в нижнюю часть рюкзака, позволяя сконцентрировать ваше внимание на иных предметах. Отменить сортировку можно повторным нажатием кнопки.

Книга заклинаний

Кнопка, открывающая книгу заклинаний, расположена в правом нижнем углу экрана. Нажав ее, вы откроете книгу заклинаний выбранного героя.

ИНФОРМАЦИЯ О СУЩЕСТВАХ

Выбрав существо в *Экран армии*, вы можете получить о нем дополнительные сведения.

**Описание**

Краткое описание существа и его способностей.

Уникальные способности

У каждого существа есть по крайней мере одна уникальная способность. Каждый значок соответствует одной способности. Щелкните на нем правой кнопкой мыши, чтобы получить детальные сведения.

Рюкзак

Несмотря на то, что существа не могут использовать артефакты, они могут их переносить. В рюкзаке вы можете видеть все, чем обладает данное существо.

Уволить/распустить

Кнопка *Уволить*, расположенная под анимированным портретом существа, навсегда удаляет отряд этих существ из выбранной армии. Убрать героев таким образом невозможно.

Разделение отрядов

Иногда у вас может возникнуть необходимость разделить отряд на две самостоятельные группы. Для этого выберите нужный отряд и щелкните по кнопке *Разделить* справа от ячеек бойцов. Затем перетаскивайте нужных солдат в пустую ячейку. Но можно поступить иначе, перетаскивая бойцов в пустые ячейки с зажатой клавишей **Shift**. После этого возникнет окно, позволяющее выбрать количество бойцов данного типа, которое вы бы хотели переместить в другой отряд. Обратите внимание, что отряды, находящиеся на борту корабля, разделить невозможно.

Совмещение бойцов

Если в вашей армии есть две группы существ одного и того же типа, вы можете объединить их, перетащив солдат одной группы в другую.

Обмен между двумя армиями

Когда два отряда встречаются на карте (для этого надо дать одной армии команду переместиться в точку, занимаемую второй армией), они получают возможность обменяться солдатами и артефактами. Для того чтобы переместить солдат, щелкните по ячейке с нужными существами и перетащите их в пустую ячейку или в ячейку, занятую существами того же типа в другой армии. Чтобы обменяться артефактами, щелкните на артефакт одной группы солдат и перетащите его на портрет второй группы. Армия, инициировавшая обмен, может только передавать солдат и артефакты, но не брать ничего взамен.

БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ

В левой нижней части экрана *Экрана армии* расположены три регулятора боевого построения отряда. У каждого из вариантов есть свои плюсы и минусы, однако, грамотно пользуясь формациями, вы можете перехватить инициативу в бою в свои руки. Обратите внимание, что построения 5, 6 и 7 на нижеследующих иллюстрациях предназначены для использования заклинаний и стрелковых войск. Ячейки для солдат здесь указаны в том виде, в каком они появляются на карте..

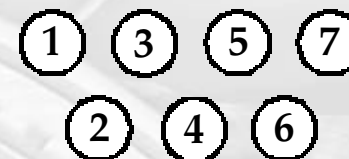


Ниже приведены описания каждой из диаграмм, показывающие расстановку солдат на боевом экране.

Широкая линия используется по умолчанию всеми отрядами. Солдаты находятся достаточно далеко друг от друга, чтобы в случае стрелковой атаки противника пострадала только одна группа. Однако подобное построение делает тыловые ряды очень уязвимыми.



Тесные ряды - несмотря на то, что в этом случае вы можете защитить слабых бойцов и увеличить влияние умения *Тактика*, существует серьезная опасность потерять сразу несколько групп воинов во время стрелковой атаки неприятеля.



Капе - данный вариант построения обладает тем же минусом, что и тесные ряды, но позволяет надежно защитить важного бойца другими группами солдат.

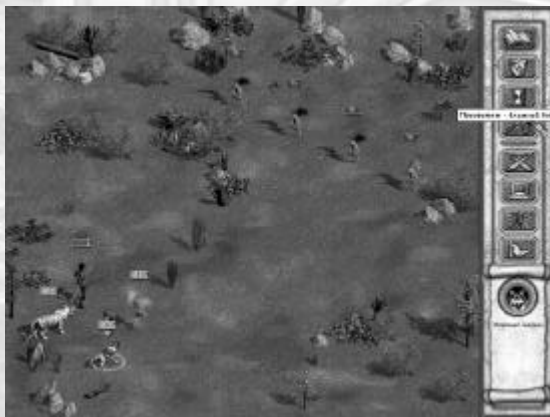
**ВЫБОР АРМИЙ**

В правой части экрана *Экрана армии screen* находится список всех армий на карте. С его помощью удобно выбирать отряды, изучать их состав, менять строй и снаряжать для битвы.

Чтобы получить список всех солдат гарнизонной службы, вы должны щелкнуть по городу, гарнизону либо шахте, где они расположены.

БОЙ

Вступив в битву с вражеской армией на карте, вы перейдете на экран *Экран поединков*. В большинстве случаев вам придется сражаться с врагом на открытой местности, поэтому *Экран поединков* будет выглядеть как открытая местность с рядом естественных преград. Однако, случись вам ввязаться с бой с защитниками города или гарнизоном, *Экран поединков* перейдет в специальный режим, осадный бой. Битвы на море, соответственно, проходят в режиме морского сражения.



ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА ЭКРАНА СРАЖЕНИЙ

Направить заклинание - направить заклинание. Открывает книгу заклинаний выбранного солдата, с помощью которой можно воспользоваться доступной магией.

Защищаться - защищаться. Это приказ выбранному солдату не предпринимать каких-либо действий в свой ход, кроме защиты, что повышает значения его *Рукопашной* и *Стрелковой* *Защиты* на 25%.

Ждать - ждать. Приказ выбранному солдату ждать до тех пор, пока остальные солдаты не сделают свой ход. Если в режиме ожидания находится сразу несколько солдат, первым из них начнет ходить самый медленный.

Предпочитаемое действие - действие по умолчанию. Устанавливает действие по умолчанию для выбранного солдата. Вы можете назначить ему ближнюю или дальнюю атаку, направление магии либо перемещение.

Автоматический бой - автоматический бой. Предписывает компьютеру просчитывать действия ваших солдат.

Настройки боя - здесь вы можете изменить громкость музыки и звуковых эффектов, а также установить скорость анимации.

Отступить - отступить. Приказ героям спастись бегством и укрываться в ближайшем городе. При этом все воины будут брошены на поле боя на верную гибель, а герои получают серьезные ранения.

Сдаться - сдаться. Дает вам шанс подкупить противника, чтобы ваши герои и армия смогли убежать в ближайший город.

ШАРМ И ДИПЛОМАТИЯ

Если у какого-то из ваших героев есть навык *Шарм* либо *Дипломатии*, то перед началом боя вы получите шанс подкупить или зачаровать солдат противника, переманив их на свою сторону. Эти солдаты останутся с вами навсегда, даже по окончании сражения.

РАУНДЫ БОЯ

Сражение состоит из нескольких раундов. Раунд считается завершенным, когда все солдаты, способные действовать, завершили ход, будь то ближний или стрелковый бой, направление магии, перемещение или защита. Ряд заклинаний и специальных умений (как, например, заклинание *Ослепление* и умение *Заморозить* монстра *Ледяной Демон*) не дают солдатам действовать во время этой фазы.

Очередность хода солдата определяется его параметром *Скорость*, а также уровнем морали, действием ряда заклинаний и умений, плюс умением *Тактика* героя. Высокий уровень морали, равно как и развитый навык *Тактика*, благотворно влияют на очередность хода.

Курсоры экрана сражения

Ниже приведена таблица, объясняющая значение различных курсоров, с которыми вы столкнетесь в бою:

Двигаться к... Аналогичен курсору перемещения на карте. Щелкните по точке, куда вы желаете переместить солдат.



Лететь к... Аналогичен курсору перемещения, но во время полета солдат может преодолевать препятствия на пути к цели.



Ближний бой Предписывает солдату вступить в ближний бой с противником с указанной стороны.



Дальний бой Предписывает солдату атаковать цель на расстоянии.



Использовать магию Предписывает солдату направить заклинание на цель. Если данный значок появился до того, как вы открыли книгу заклинаний и выбрали нужное, то солдат повторит последнее использованное им в этом бою заклинание.

Боевой указатель Стандартный курсор боевого режима.

Указатель перемещения

Курсор появляется во время использования заклинания *Передвинуть*, позволяя вам указать направление, в котором вы хотели бы толкнуть цель.

Мученик

Курсор появляется во время направления заклинания *Мученик*, позволяя выбрать солдата, который станет целью чар.

Жертвоприношение Курсор появляется при выборе заклинания *Жертвоприношение*, позволяя вам указать цель.

Переместиться в... Курсор появляется при направлении заклинания *Телепортация*, позволяя указать точку перемещения для выбранной цели.

Зыбучие пески

Курсор появляется во время направления заклинания *Зыбучие пески*. Проведите линию по полю боя, и в этом месте появятся зыбучие пески.



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Скорость перемещения солдата по полю битвы определяется значением параметра *Передвижение* и другими факторами, как то: тип местности, действующие заклинания и умения, артефакты, а также умение *Тактика* героя. Некоторые типы местности (например *болото*) сильно понижают скорость бойцов. В то же время присутствие в армии героя с хорошо развитым *Тактика* (либо *Мореход*, если битва ведется на море) значительно повышает скорость перемещения.

АТАКА

Существа и герои могут производить по несколько действий за ход. Все существа способны на моментальную ответную атаку в случае, если они до того не производили ее и не находятся под действием заклинания или умения. Ниже приведены действия, которые могут быть совершены во время битвы:

Ближний бой. Все существа способны вести ближний бой, однако солдаты, основной функцией которых является атака на расстоянии, слабее прочих.

Стрелковый бой. Некоторые существа способны атаковать врага на расстоянии. Препятствия, большое расстояние между стрелком и целью снижают наносимый урон.

Атака магией. Некоторые герои и существа могут использовать для атаки заклинания.

Специальные возможности. У каждого существа есть хотя бы одна уникальная возможность; некоторые из них пригодны в бою. Щелкните правой кнопкой мыши по существу, чтобы получить информацию о его способностях.

Радиус обзора

Все типы стрелковых атак и ряд заклинаний подчиняются правилу радиуса обзора. Согласно ему, между целью и нападающим не должно быть вражеских солдат.

Подсчет урона

Все существа и герои способны наносить некоторый урон во время боя. Получить информацию об этом можно, щелкнув правой кнопкой мыши по существу или герою. Урон рассчитывается путем умножения значения статистики *Урона* нападающего на значение *Рукопашной* или *Стрелковой Атаки* (в зависимости от вида атаки) и деления результата на статистику *Защиты* выбранной цели. Кроме того, на степень урона влияют заклинания, умения, удача, уникальные способности, броня, щиты и прочие артефакты.

РЕЗУЛЬТАТ БОЯ

Есть два возможных варианта окончания боя - или одна из сторон побеждает другую, или обе армии теряют всех воинов.

Победа. Победа засчитывается, если вы уничтожили в бою всех героев и воинов противника. Поверженные герои автоматически попадают в вашу ближайшую тюрьму. Если у вас нет тюрем, то плененные герои будут убиты. Противнику придется заполучить тело героя и воскресить его, если он желает дальше использовать его во время игры.

Поражение. Поражение засчитывается, если вы потеряли в бою всех героев и воинов. Поверженные герои отправляются в ближайшую тюрьму вашего соперника или, если у него нет тюрем, остаются умирать на поле боя.

Отступление. Отступающая сторона теряет всех существ, но ее герои возвращаются в ближайший город. Битва считается проигранной.

Ничья происходит, когда, потеряв всех героев и воинов, обе стороны проигрывают битву.

Капитулирующая сторона предлагает сопернику некоторое количество золота. Если тот принимает взятку, капитулировавшие войска возвращаются в ближайший город.

БОЕВАЯ ДОБЫЧА

Одержав победу над вражеской армией, вы получаете все артефакты, бывшие в ее владении. Вы можете распределить добычу среди солдат, как вам заблагорассудится. И наоборот, проиграв сражение, вы теряете все артефакты. В случае ничейного исхода битвы все артефакты остаются лежать на карте мира, где их может подобрать любая из сторон.

ВОСКРЕШЕНИЕ И НЕКРОМАНТИЯ

Сразу после победы над противником герои отряда, обладающие умениями *Воскрешения* либо *Некромантия*, пополнят ряды своих армий. *Воскрешения* возвращает часть войск, погибших во время сражения, а *Некромантия* воскрешает солдат вражеской армии.

ОСАДА ГОРОДА

Когда вы совершите нападение на город или гарнизон, игра переходит в режим осады. Здесь у защитников города есть стены и ворота, а иногда - башни и ров. Благодаря этому у обороняющейся армии всегда есть тактическое превосходство над нападающими. Рвы замедляют продвижение врага к стенам, а стены являются непреодолимым препятствием для пеших войск - для входа в город им придется ломать ворота. Ближний бой доступен лишь когда солдаты обеих армий стоят друг напротив друга и вплотную к стене. Кроме того, стена считается препятствием для солдат осаждающей армии и в стрелковом бою. Стрелки, находящиеся в башнях, имеют повышенный радиус видимости, а также бонусы к значениям ближней и стрелковой атак.

Вот так выглядит осада замка.



МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Путешествуя по морю, ваш отряд может столкнуться с кораблем противника или с существом - например русалкой и морским чудовищем. В этом случае начинается еще один особый вид сражения. Во время битвы между судами есть всего лишь один узкий проход, затрудняющий движение пеших войск. Герой с умением *Морехода* повышает значения атаки, защиты и скорости армии во время морских сражений. А победитель всегда топит корабль поверженного противника.



ДРУГИЕ ЭКРАНЫ

ЗАКЛИНАНИЙ

Книга заклинаний (доступна на экранах *карты*, *армии* и *боя*) позволяет героям использовать магию, а существам - уникальные способности. Закладки по краям страниц книги служат рубрикаторм, сортирующим заклинания по категориям. Например, *Заклинания путешествий*, *Заклинания магии Света* и т.п. Чтобы прочитать заклинание, нужно дважды щелкнуть по его изображению на странице. Если же вас интересует описание заклинания, щелкните по значку "?".

Оглавление книги заклинаний



Информация о заклинаниях



ЭКРАН "ОБЗОР КОРОЛЕВСТВА"

Экран *Обзор Королевства* дает полную справку о городах, героях и армиях игрока. Он также показывает ежедневный уровень добычи ресурсов и состояние казны.

Список городов



Список героев



Список армий



РЫНОК

Рынок - место, где вы можете обменять излишки одного ресурса на необходимые материалы. Перечень ресурсов слева показывает текущее состояние ваших запасов. Перечень справа указывает ресурсы, которые вы можете купить. Для обмена щелкните по значку имеющегося у вас ресурса, а затем - по значку необходимого ресурса. В нижней части экрана появится изображение обоих предметов. Теперь вам необходимо указать количество ресурса, выставяемое на продажу. Рынок незаменим в случае, если у вас не хватает материала на срочную постройку здания либо на наём существа, зато прочих ресурсов предостаточно.

ЭКРАН ГОЛОВОЛОМКИ

Посетив оракула, вы открываете небольшой фрагмент карты-головоломки. Просмотрев ее на *Карте-головоломке*, вы можете следить за ходом поисков зарытого сокровища, о котором знают оракулы определенного цвета. Эта функция особенно полезна на картах, где находятся сразу несколько оракулов. Посетив всех оракулов определенного цвета, вы узнаете местоположение сокровища. Направляйтесь в эту точку и воспользуйтесь командой *Копать*, чтобы достать клад. Наградой за усилия могут быть золото, легендарный артефакт или Чаша Грааля - невероятно могущественный предмет, с помощью которого можно возвести волшебное здание в городе, который посетит ваша армия.

ТОРГОВЛЯ

Экран торговли позволяет передавать ресурсы другому игроку вашей команды. Выберите ресурсы, которыми вы желаете поделиться, цвет игрока-получателя и щелкните по кнопке *Обменяться*.

СПИСОК ЗАДАНИЙ

В блокноте хранится информация о полученных заданиях. Помимо краткого описания задания, в блокноте указывается местоположение здания, где оно было получено.

ПОКАЗАТЬ МИР

Экран *Показать мир* демонстрирует карту мира целиком, наряду с указателями городов, шахт, ресурсов, поселений, порталов и артефактов.

СПИСОК КАРАВАНОВ

Список караванов отражает перечень всех караванов, находящихся в пути, а также приблизительное время их прибытия.

СВОДНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О МИРЕ

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: МАГИЯ ХАОСА

	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Жажда крови	1	2	Ваш отряд наносит на 25% больший урон в ближнем бою до конца сражения.
	Искры	1	2	Искры представляют собой разряд магической энергии, поражающий всех солдат в пределах трех клеток перед героем.
	Огненная аура	1	2	Ваш отряд наносит в ближнем бою урон магией огня, в дополнение к физическому урону.
	Ускорение	1	2	Добавляет 3 очка к скорости отряда и 3 ярда к дальности передвижения.

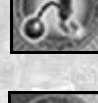
	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Волшебная стрела	1	2	Волшебная стрела - разряд магической энергии, поражающий одну цель в радиусе прямой видимости героя.
	Убийца	1	2	Увеличивает урон, наносимый вашим отрядом существам 4 уровня, на 50%.
	Замешательство	2	3	Лишает хода один из отрядов противника, находящийся в прямой видимости героя.
	Огненная стрела	2	3	Огненная стрела наносит сильный урон одному из отрядов противника, находящемуся в поле зрения героя.
	Первый удар	2	3	Наделяет выбранный отряд умением "Первого удара" на все время сражения.
	Магическая вспышка	2	3	Понижает стоимость использования заклинаний для всех героев и существ (своих и чужих) на 2 единицы.
	Неудача	2	3	Понижает удачу одного отряда противника до минимума.
	Волшебные оковы	2	3	Заклинание наносит вражескому герою по единице урона за каждую потраченную им единицу магической энергии во время боя.
	Кровавое безумие	3	5	Повышает урон, наносимый всеми отрядами вашей армии в ближнем бою, на 25%.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Огненный круг	3	5	Огненный круг появляется вокруг выбранной цели, находящейся в пределах видимости героя, и наносит урон всем стоящим в радиусе 1 клетки.
	Огненный шар	3	5	Огненный шар порождает взрыв площадью 3x3 клетки вокруг цели в пределах видимости героя. Заклинание наносит урон всем отрядам, оказавшимся в зоне поражения.
	Молния	3	5	Мощный электрический разряд, поражающий цель в пределах видимости героя.
	Волшебное зеркало	3	5	Отражает в полную силу любое вражеское заклинание на его создателя. При этом заклинание все равно поражает первоначальную цель.
	Массовое убийство	3	5	Повышает урон, наносимый вашими отрядами существам 4 уровня, на 50%.
	Облако замешательства	4	8	Однократно лишает хода все отряды противника в квадрате 3x3. Цель должна находиться в прямой зоне видимости мага.
	Удушье	4	8	Заклинание наносит невероятно сильный магический удар по одной цели противника в пределах видимости мага.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Адский пламень	4	8	Заклинание наносит урон огнем всем целям в квадрате 5x5 клеток. Центр действия заклинания должен находиться в пределах видимости мага.
	Общий первый удар	4	8	Наделяет все отряды игрока способностью "Первого удара" до конца сражения.
	Общая неудача	4	8	Заклинание снижает удачу всех отрядов противника до минимума.
	Кошачья реакция	4	8	Выбранный отряд получает возможность дополнительного хода.
	Армагеддон	5	12	Заклинание вызывает смертоносный магический шторм, наносящий большой урон всем участникам сражения.
	Цепь молний	5	12	Заклинание наносит удар электричеством в полную силу по первой цели, затем с силой 1/2 - по второй цели, 1/4 - по третьей, 1/8 - по четвертой и 1/16 - по пятой.
	Дезинтеграция	5	12	Заклинание наносит невероятно сильный удар по одной выбранной цели, находящейся в пределах видимости мага. Дезинтегрированные отряды не могут быть воскрешены до окончания битвы.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: МАГИЯ СМЕРТИ

ИКОНОКА	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Отмена чар	1	2	Снимает все благоприятные чары с выбранной цели.
	Проклятие	1	2	Выбранный отряд противника, будучи проклятым, наносит минимальный урон.
	Яд	1	2	Заклинание наносит урон выбранной цели раунд за раундом (начиная с момента сотворения заклинания), до конца сражения.
	Поднять скелетов	1	2	Заклинание воскрешает часть (в зависимости от уровня мага) убитых существ в виде скелетов. Количество созданных скелетов не может превышать суммарное здоровье либо число павших существ. После боя скелеты исчезают.
	Ослабляющий луч	1	2	Заклинание снижает параметры ближней и стрелковой защиты выбранного отряда на 20%.
	Оживить мертвецов	2	3	Заклинание оживляет часть (в зависимости от уровня мага) павших воинов из числа солдат обеих сторон. Воскрешенные таким образом существа исчезают по окончании боя.
	Нечестивая песнь	2	3	Все существа, принадлежащие к силам Жизни, причиняют на 20% меньше урона и теряют 20% в ближней и стрелковой защите.

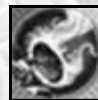
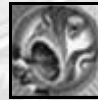
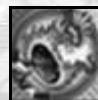
ИКОНОКА	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Потеря жизни	2	3	Все существа, принадлежащие к силам Жизни и Природы, теряют часть здоровья, которое переходит к герою, произнесшему заклинание.
	Трясина	2	3	Выбранный отряд противника передвигается по карте с 1/2 скорости в течение всего следующего хода.
	Усталость	2	3	Скорость и дальность передвижения выбранного отряда противника падает в два раза.
	Печаль	2	3	Мораль выбранного отряда противника падает до отрицательного значения.
	Слабость	2	3	Выбранный отряд противника наносит на 25% меньше урона в бою.
	Аура страха	3	5	Окруженный аурой страха, ваш отряд может безнаказанно нападать на противников, если у тех нет иммунитета к магии Смерти, к Страху или ко всем заклинаниям группы Разума.
	Кража магии	3	5	Выбранная цель тратит вдвое больше магической энергии на сотворение заклинаний. При этом маг, воспользовавшийся Кражей магии, получает одно очко магической энергии за каждые два очка магии, потраченные жертвой.
	Общее снятие чар	3	5	Заклинание снимает благотворные чары со всех отрядов противника.

	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Массовое проклятье	3	5	Все отряды противника наносят минимальный урон.
	Чума	3	5	Все на поле боя, свои или чужие, становятся жертвами этой смертельной болезни. На нежить и существа, принадлежащие силам <i>Смерти</i> , заклинание эффекта не оказывает.
	Призвать призраков	3	5	Заклинание воскрешает часть (в зависимости от уровня мага) убитых существ в виде призраков. Количество созданных призраков не может превышать суммарное здоровье либо число павших существ. После боя призраки исчезают.
	Голос Смерти	4	8	Заклинание воскрешает павших воинов из отрядов обеих сторон. Воскрешенные воины переходят под контроль того, кто их оживил, и исчезают по окончании боя.
	Общая печаль	4	8	Мораль всех отрядов противника снижается до минимума.
	Слабость	4	8	Все отряды противника причиняют на 25% меньший урон.

ИЗБРАНИЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Прикосновение вампира	4	8	Выбранный отряд получает по одному очку здоровья за каждые 2 очка причиненного им урона.
	Рука Смерти	5	12	Заклинание убивает несколько воинов в указанном отряде противника. Число жертв зависит от уровня героя. Цель должна находиться в пределах видимости мага.
	Поднять вампиров	5	12	Заклинание воскрешает часть (в зависимости от уровня мага) убитых существ в виде вампиров. Количество созданных вампиров не может превышать суммарное здоровье либо число павших существ. После боя вампиры исчезают.
	Жертвоприношение	5	12	Сначала <i>Жертвоприношение</i> уничтожает указанный отряд вашей армии. Затем вы указываете второй отряд, который получит удвоенное количество очков здоровья павшего отряда.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: МАГИЯ ЖИЗНИ

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Перевязать рану	1	2	Заклинание восстанавливает некоторое количество здоровья в зависимости от уровня героя.
	Благословение	1	2	Выбранный отряд наносит максимальный урон в бою.
	Экзорцизм	1	2	Заклинание снимает все негативные факторы с выбранного отряда.
	Духовная броня	1	2	Заклинание повышает на 25% значения атаки в ближнем и стрелковом бою выбранного отряда.
	Святое слово	1	2	Заклинание наносит урон выбранному отряду, принадлежащему силам Смерти.
	Призвать корабль	1	2	Результат действия заклинания - на карте неподалеку от отряда появляется корабль.
	Небесный щит	2	3	Заклинание может быть направлено только на воспользовавшегося им героя, увеличивая его здоровье.
	Защитник	2	3	Заклинание повышает значения ближней и стрелковой атаки всей вашей армии на 50% при отражении нападения врага.

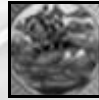
ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Лечение	2	3	Заклинание восстанавливает часть (в зависимости от уровня героя) очков здоровья выбранного отряда. Кроме того, заклинание снимает эффекты действия яда и чумы.
	Воздаяние	2	3	Заклинание направляется на один из отрядов вашей армии. Любые войска, нападающие на околдованный отряд, получают урон, степень которого зависит от уровня героя, который направил заклинание.
	Мученик	2	3	Весь урон, полученный одним из ваших отрядов, полностью переносится на другой отряд вашей армии. Эффект заклинания действует до конца сражения.
	Оберег Хаоса	2	3	Выбранный отряд получает +50% защиты от Магии Хаоса, а параметры рукопашной и стрелковой защиты увеличиваются на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам Хаоса.
	Оберег Смерти	2	3	Выбранный отряд получает +50% защиту от Магии Смерти, а его параметры рукопашной и стрелковой защиты возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам Смерти.
	Оберег Природы	2	3	Выбранный отряд получает +50% защиты от магии Природы, а его параметры рукопашной и стрелковой защиты возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам Природы.
	Оберег Порядка	2	3	Выбранный отряд получает +50% защиты от магии Порядка, а его параметры рукопашной и стрелковой защиты возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам Порядка.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Песнь мира	2	3	Выбранный отряд противника, находящийся в радиусе обзора мага, теряет возможность нападать или направлять заклинания на любой из отрядов игрока.
	Доблесть	2	3	Заклинание повышает до максимума мораль выбранного отряда.
	Небесная броня	3	5	Заклинание повышает на 25% значения <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом боях всех ваших отрядов.
	Воззвание к небесам	3	5	Заклинание наносит урон всем существам, принадлежащим силам <i>Смерти</i> ; его степень зависит от уровня мага.
	Общее благословение	3	5	Все ваши отряды наносят максимальный урон в бою.
	Общее лечение	3	5	Заклинание восстанавливает часть (в зависимости от уровня героя) здоровья всех ваших отрядов. Кроме того, заклинание снимает эффекты действия яда и чумы.
	Регенерация	3	5	Выбранный отряд восстанавливает часть (в зависимости от уровня героя) здоровья во время каждого хода.
	Массовый экзорцизм	4	8	Заклинание снимает негативные эффекты со всех ваших отрядов.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Общий оберег Хаоса	4	8	Все ваши отряды получают +50% защиты от <i>магии Хаоса</i> , а их параметры <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом боях возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих к силам <i>Хаоса</i> .
	Общий оберег Смерти	4	8	Все ваши отряды получают +50% защиты от <i>магии Смерти</i> , а их параметры <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом боях возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам <i>Смерти</i> .
	Общий оберег Природы	4	8	Все ваши отряды получают +50% защиты от <i>магии Природы</i> , а их параметры <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом боях возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам <i>Природы</i> .
	Общий оберег Порядка	4	8	Все ваши отряды получают +50% защиты от <i>магии Порядка</i> , а их параметры <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом боях возрастают на 50% при отражении атак существ, принадлежащих силам <i>Порядка</i> .
	Общее рвение	4	8	Мораль всех ваших отрядов повышается до максимума.
	Молитва	4	8	Заклинание на 25% увеличивает здоровье и наносимый противнику урон всеми отрядами, принадлежащими силам <i>Жизни</i> .

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Божественное вмешательство	5	12	Заклинание снимает часть урона, полученного всеми вашими отрядами.
	Ангел-хранитель	5	12	Заклинание дает выбранному отряду несколько жизней в зависимости от уровня героя. Число защищаемых ангелом отрядов зависит от уровня мага. Заклинание может быть использовано не более одного раза для каждого отряда.
	Святилище	5	12	Находясь под действием этого заклинания, выбранный отряд не может быть атакован оружием или магией. Одновременно под действием такого заклинания может находиться не более одного отряда с каждой стороны. Если отряд предпримет какое-либо действие, кроме <i>Защита</i> , чары будут развеяны.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: МАГИЯ ПРИРОДЫ

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Ускорение	1	2	Заклинание увеличивает скорость и дальность движения выбранного отряда на 3 единицы.
	Следопыт	1	2	Заклинание позволяет армии передвигаться по карте, игнорируя ограничения на скорость передвижения на разных типах местности.
	Каменная кожа	1	2	Заклинание на 25% повышает значения <i>защиты</i> в ближнем и стрелковом бою выбранного отряда.
	Призвать лепрекона	1	2	Заклинание вызывает лепреконов, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать фей	1	2	Заклинание вызывает фей, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать волков	1	2	Заклинание вызывает волков, число которых зависит от уровня мага.
	Прогулка	1	2	Заклинание позволяет отряду передвигаться без ограничений по любому типу местности.
	Сила гиганта	2	2	Заклинание повышает здоровье отряда и наносимый им урон на 25%.
	Удача	2	3	Заклинание повышает удачу выбранного отряда до максимума.
	Зыбучие пески	2	3	Заклинание создает участок зыбучих песков, площадь которых зависит от уровня героя. Любому отряду требуется полный ход, чтобы преодолеть 2 фута песка.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Удар змеи	2	3	Выбранный отряд обретает умение "Первого удара".
	Призвать эльфов	2	3	Заклинание вызывает эльфов, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать сатиров	2	3	Заклинание вызывает сатиров, число которых зависит от уровня мага.
	Осиный рой	2	3	Заклинание вызывает рой ос, отвлекающих внимание отряда противника на один ход. Заклинание не действует на нежить и механических созданий.
	Призвать белых тигров	2	3	Заклинание вызывает белых тигров, число которых зависит от уровня мага.
	Анти-магия	3	5	Выбранный отряд получает иммунитет ко всем видам магии на время сражения.
	Общее ускорение	3	5	Заклинание увеличивает скорость и дальность движения ваших отрядов на 3 единицы.
	Призвать элементаля воздуха	3	5	Заклинание вызывает элементалей воздуха, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать элементаля земли	3	5	Заклинание вызывает элементалей земли, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать элементаля огня	3	5	Заклинание вызывает элементалей огня, число которых зависит от уровня мага.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Призвать элементаля воды 1	3	5	Заклинание вызывает элементалей воды, число которых зависит от уровня мага.
	Оберег некромантии	3	5	Заклинание запрещает использование заклинаний <i>воскрешения и поднятия мертвецов</i> на время сражения. Действие заклинания распространяется на всех участников сражения, включая уже мертвых.
	Общая фортуна	4	8	Заклинание повышает удачу всех ваших отрядов до максимума.
	Общий удар змеи	4	8	Все ваши отряды получают способность наносить <i>Первый удар</i> .
	Призвать грифонов	4	8	Заклинание вызывает грифонов, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать единорогов	4	8	Заклинание вызывает единорогов, число которых зависит от уровня мага.
	Призвать осинные рои	4	8	Заклинание вызывает несколько осинных роев, число которых зависит от уровня мага.
	Сила дракона	5	12	Заклинание повышает у выбранного отряда здоровье и наносимый им урон на 100%.
	Призвать волшебного дракона	5	12	Заклинание вызывает волшебных драконов, число которых зависит от уровня мага.



НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
Призвать богомола	5	12	Заклинание вызывает богомолов, число которых зависит от уровня мага.

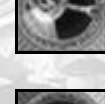
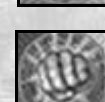


Призвать феникса	5	12	Заклинание вызывает фениксов, число которых зависит от уровня мага.
------------------	---	----	---

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: МАГИЯ ПОРЯДКА



НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
Затмение	1	2	Заклинание скрывает местоположение выбранной цели, чем повышает ее защиту от стрел на 50%.
Снятие чар	1	2	Заклинание снимает все чары с выбранного отряда.
Перенос	1	2	Заклинание перемещает выбранный отряд на 2 клетки в указанном направлении, если это возможно.
Волшебный кулак	1	2	Выбранная цель получает урон, величина которого зависит от уровня мага.



Точность	1	2	Заклинание повышает наносимый стрелковый урон выбранным отрядом на 25%, снимая штрафы при стрельбе на большом расстоянии, через стены или препятствия.
Видение	1	2	Заклинание указывает точное количество воинов во вражеской армии на карте мира и все умения неприятельских героев.
Трусость	2	3	В течение 3 ходов, напуганный этим заклинанием отряд врага не сможет атаковать группу врага, у которой сумма здоровья выше своей.
Полет	2	3	Один из ваших отрядов получает способность летать на все время сражения.
Ледяная стрела	2	3	Ледяная стрела наносит урон (его величина зависит от уровня мага) одному из отрядов противника, находящемуся в радиусе обзора героя.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Сотворить иллюзию	2	3	Заклинание создает копию выбранного отряда. Количество здоровья отряда-иллюзии зависит от уровня мага.
	Замедление	2	3	Заклинание вдвое снижает скорость и дальность перемещения выбранного отряда противника.
	Кража энергии	2	3	Заклинание вдвое увеличивает стоимость сотворения магии для выбранного героя противника.
	Похитить чары	2	3	Заклинание снимает все благотворные чары с выбранного вражеского отряда и переносит их на случайно выбранный отряд вашей армии.
	Изгнание	3	5	Заклинание уничтожает (в зависимости от уровня мага) некоторое число призванных врагом существ.
	Забывчивость	3	5	Выбранный отряд противника теряет способность использовать стрелковое оружие на время битвы.
	Общее снятие чар	3	5	Заклинание снимает чары со всех отрядов на поле битвы.
	Общая точность	3	5	Заклинание повышает урон, наносимый всеми вашими отрядами в стрелковом бою на 25%, снимая штрафы при стрельбе на большое расстояние, через стены или препятствия.
	Общее затмение	3	5	Заклинание скрывает местоположение всех ваших отрядов, чем повышает их защиту от стрел на 50%.

ИЗБРАННОЕ	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Телепортация	3	5	Заклинание мгновенно перемещает выбранный отряд в указанную точку на поле боя.
	Врата города	3	5	Заклинание мгновенно переносит героя в ближайший город.
	Берсерк	4	8	Заклинание принуждает выбранный отряд противника напасть на ближайший отряд или героя, вне зависимости от его принадлежности. Чары снимаются после первой атаки.
	Ослепление	4	8	Выбранный отряд противника, в пределах радиуса обзора героя, пропускает три раунда. Чары разрушаются, если за это время отряд подвергнется нападению.
	Фантом	4	8	Заклинание создает копию выбранного отряда. Уровень здоровья фантома зависит от уровня мага.
	Общее замедление	4	8	Заклинание вдвое снижает скорость и дальность перемещения всех отрядов противника.
	Гипноз	5	12	Выбранный отряд противника переходит под контроль героя на 3 хода.
	Зеркало боли	5	12	Противник, атакующий зачарованный отряд, получает половину от нанесенного ему урона. Отраженный урон не может превышать суммарное здоровье вашего отряда.
	Похитить все чары	5	12	Заклинание снимает все благотворные чары со всех отрядов противника и случайным образом распределяет их среди ваших отрядов.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ: ЗАКЛИНАНИЯ ДЛЯ ВЫЗОВА ДЕМОНОВ

Следующие заклинания являются уникальными, их нельзя найти в какой-либо из магических гильдий. Чтобы овладеть ими, герой должен изучать сразу две школы магии - *Природы* и *Смерти*.

	НАЗВАНИЕ	УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ	ОПИСАНИЕ
	Призвать бесов	1	5	Заклинание вызывает бесов, число которых зависит от уровня мага. По окончании боя все призванные существа исчезают. Необходимо владеть <i>магией Природы и Демонологией I уровня</i> .
	Призвать перберов	2	8	Заклинание вызывает перберов, число которых зависит от уровня мага. По окончании боя все призванные существа исчезают. Необходимо владеть <i>магией Природы и Демонологией II уровня</i> .
	Призвать ледяных демонов	3	12	Заклинание вызывает ледяных демонов, число которых зависит от уровня мага. По окончании боя все призванные существа исчезают. Необходимо владеть <i>магией Природы и Демонологии III уровня</i> .
	Призвать ядовитых тварей	4	18	Заклинание вызывает ядовитых тварей, число которых зависит от уровня мага. По окончании боя все призванные существа исчезают. Заклинание требует владения <i>магией Природы и Демонологии IV уровня</i> .
	Призвать дьяволов	5	24	Заклинание вызывает дьяволов, число которых зависит от уровня мага. По окончании боя все призванные существа исчезают. Заклинание требует владения <i>магией Природы и Демонологии V уровня</i> .

СПИСОК УМЕНИЙ: ТАКТИКА



Тактика I ступени	Все дружественные отряды получают +1 к скорости и +2 к дальности передвижения. Обладая этим умением, герой может изучать <i>Атаку, Лидерство и Защиту II ступени</i> .
Тактика II ступени	Все дружественные отряды получают +2 к скорости и +3 к дальности передвижения. Обладая этим умением, герой может изучать <i>Атаку, Лидерство и Защиту IV ступени</i> .
Тактика III ступени	Все дружественные отряды получают +3 к скорости и +4 к дальности передвижения. Обладая этим умением, герой может изучать <i>Атаку, Лидерство и Защиту V ступени</i> .
Тактика IV ступени	Все дружественные отряды получают +4 к скорости и +5 к дальности передвижения.
Тактика V ступени	Все дружественные отряды получают +5 к скорости и +6 к дальности передвижения.



Атака I ступени	Все дружественные отряды получают +10% к наносимому ими урону в ближнем бою и при ведении стрелкового боя. Навык необходим для изучения <i>Тактику II ступени</i> .
Атака II ступени	Все дружественные отряды получают +20% к наносимому ими урону в ближнем бою и при ведении стрелкового боя. Навык необходим для изучения <i>Тактику IV ступени</i> .
Атака III ступени	Все дружественные отряды получают +30% к наносимому ими урону в ближнем бою и при ведении стрелкового боя. Навык необходимо для изучения <i>Тактику V ступени</i> .
Атака IV ступени	Все дружественные отряды получают +40% к наносимому ими урону в ближнем бою и при ведении стрелкового боя.
Атака V ступени	Все дружественные отряды получают +50% к наносимому ими урону в ближнем бою и при ведении стрелкового боя.



Защита I ступени	Все дружественные отряды получают +10% к защите в ближнем бою и от стрелковых атак. Навык необходим для изучения <i>Тактику III ступени</i> .
Защита II ступени	Все дружественные отряды получают +20% к защите в ближнем бою и от стрелковых атак. Навык необходим для изучения <i>Тактику IV ступени</i> .
Защита III ступени	Все дружественные отряды получают +30% к защите в ближнем бою и от стрелковых атак. Навык необходим для изучения <i>Тактику V ступени</i> .
Защита IV ступени	Все дружественные отряды получают +40% к защите в ближнем бою и от стрелковых атак.
Защита V ступени	Все дружественные отряды получают +50% к защите в ближнем бою и от стрелковых атак.



Лидерство I ступени	Все дружественные отряды получают +1 к морали и +1 к удаче.
Лидерство II ступени	Все дружественные отряды получают +2 к морали и +2 к удаче.
Лидерство III ступени	Все дружественные отряды получают +3 к морали и +3 к удаче.
Лидерство IV ступени	Все дружественные отряды получают +4 к морали и +4 к удаче.
Лидерство V ступени	Все дружественные отряды получают +5 к морали и +5 к удаче.

СПИСОК УМЕНИЙ: РАТНОЕ ДЕЛО



Ратное дело I ступени	Навык увеличивает защиту героя в ближнем бою и при стрелковой атаке до 15. Необходим для изучения <i>Рукопашного боя II дана, Стрелкового боя и Устойчивости к магии II ступени</i> .
Ратное дело II ступени	Навык увеличивает защиту героя в ближнем бою и при стрелковой атаке до 20. Навык необходим для изучения <i>Необходим для Рукопашного боя IV дана, Стрелкового боя и Устойчивости к магии IV ступени</i> .
Ратное дело III ступени	Навык увеличивает защиту героя в ближнем бою и при стрелковой атаке до 30. Навык необходим для изучения <i>Необходим для Рукопашного боя V дана, Стрелкового боя и Устойчивости к магии V ступени</i> .
Ратное дело IV ступени	Навык увеличивает защиту героя в ближнем бою и при стрелковой атаке до 40.
Ратное дело V ступени	Навык увеличивает защиту героя в ближнем бою и при стрелковой атаке до 60.



Рукопашный бой I дан	Навык увеличивает значение <i>Атаки k</i> героя до 15, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 1,5. Данное умение никогда не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя.
Рукопашный бой II дан	Навык увеличивает значение <i>Атаки</i> героя до 20, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 2. Данное умение не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя.
Рукопашный бой III дан	Навык увеличивает значение <i>Атаки</i> героя до 30, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 3. Данное умение никогда не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя.
Рукопашный бой IV дан	Навык увеличивает значение <i>Атаки</i> героя до 40, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 4. Данное умение никогда не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя.
Рукопашный бой V дан	Навык увеличивает значение <i>Атаки</i> героя до 40, при этом сокращая базовый уровень защиты существ противника на 4. Данное умение никогда не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя. На данном уровне герой может напасть на противника до того, как тот нанесет ответный удар, и получает право второй атаки после ответного удара.



- Стрелковый бой I ступени Навык увеличивает значение *Стрелковой атаки* героя до 15. Умение никогда не снижает уровень защиты существ противника ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя.
- Стрелковый бой II ступени Навык увеличивает значение *Стрелковой атаки* героя до 20, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 2. Умение не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя. Герои с навыком *Стрелкового боя II* могут наносить полный урон при обстреле противника через стены замка и иные препятствия.
- Стрелковый бой III ступени Навык увеличивает значение *Стрелковой атаки* героя до 30, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 3. Умение не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя. Герои с навыком *Стрелкового боя III* могут наносить полный урон при обстреле противника через стены замка и иные препятствия.
- Стрелковый бой IV ступени Навык увеличивает значение *Стрелковой атаки* героя до 40, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 4. Умение не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя. Герои с *Стрелкового боя IV* стреляют прежде, чем враг нанесет ответный удар, и могут наносить полный урон при стрельбе по противнику через стены замка и иные препятствия.
- Стрелковый бой V ступени Навык увеличивает значение *Стрелковой атаки* героя до 40, сокращая базовый уровень защиты существ противника на 4. Данное умение не снижает уровень защиты ниже 10 и не может повлиять на уровень защиты вражеского героя. Герои с навыком *Стрелкового боя V* стреляют прежде, чем враг нанесет ответный удар, и получают право второго выстрела после ответного удара. Они также могут наносить полный урон при стрельбе по противнику через стены замка и иные препятствия.



- Устойчивость к магии I круга Умение наделяет героя способностью противостоять вражеским заклинанием в 30% случаев.
- Устойчивость к магии II круга Умение наделяет героя способностью противостоять вражеским заклинанием в 50% случаев.
- Устойчивость к магии III круга Умение наделяет героя способностью противостоять вражеским заклинанием в 70% случаев.
- Устойчивость к магии IV круга Умение наделяет героя способностью противостоять вражеским заклинанием в 80% случаев.
- Устойчивость к магии V круга Умение наделяет героя способностью противостоять вражеским заклинанием в 100% случаев.

СПИСОК УМЕНИЙ: РАЗВЕДКА



- Разведчик I класса Умение дает герою +1 к радиусу обзора и возможность получать информацию о любом здании на карте. Также герой может видеть врагов, использующих умение *Разведчик I ранга*. Навык необходим для *Следопыта II ранга*, *Морехода II ранга* и изучения *Скрытности I ступени*.
- Разведчик II класса Умение дает герою +2 к радиусу обзора и способность определять точное число солдат в отряде противника. Кроме того, герой может видеть врагов, использующих умение *Разведчика II ранга*. Навык необходим для *Следопыта IV ранга*, *Морехода IV ранга* и изучения *Скрытности II ступени*.
- Разведчик III класса Умение дает герою +3 к радиусу обзора и способность предсказать исход сражения с отрядом противника. Кроме того, герой может видеть врагов, использующих умение *Разведчика III ранга*. Навык необходим для *Следопыта V ранга*, *Морехода V ранга* и изучения *Скрытности III ступени*.
- Разведчик IV класса Умение дает герою +4 к радиусу обзора и способность определить умения героев противника. Кроме того, герой может видеть врагов, использующих умение *Разведчика IV ранга*. Необходимо для изучения *Скрытности IV ступени*.
- Разведчик V класса Умение дает герою +5 к радиусу обзора и способность видеть экраны *Топ* и *Арту* противника. Кроме того, герой может видеть врагов, использующих умение *Разведчика V ранга*. Навык необходим для изучения *Скрытности V ступени*.



- Следопыт I ранга На 25% снижает штраф при перемещении героя по незнакомой местности. Навык необходим для изучения *Навык необходим для Разведчика III класса*.
- Следопыт II ранга На 50% снижает штраф при перемещении героя по незнакомой местности. Навык необходим для изучения *Разведчика IV класса*.
- Следопыт III ранга Полностью снимает штраф при перемещении героя по незнакомой местности. Навык необходим для изучения *Разведчика V класса*.
- Следопыт IV ранга Полностью снимает штраф при перемещении героя по незнакомой местности, добавляя +25% к дальности передвижения. Навык необходим для изучения *для Разведчика V класса*.
- Следопыт V ранга Полностью снимает штраф при перемещении героя по незнакомой местности, добавляя +50% к дальности передвижения.



- Мореход I ранга** На 25% повышает дальность передвижения героя по воде. Во время морских битв считается эквивалентом *Тактики, Атаки и Защиты I ступени*.
- Мореход II ранга** На 50% повышает дальность передвижения героя по воде. Во время морских битв считается эквивалентом *Тактики, Атаки и Защиты II ступени*.
- Мореход III ранга** На 100% повышает дальность передвижения героя по воде. Во время морских битв считается эквивалентом *Тактики, Атаки и Защиты IV ступени*.
- Мореход V ранга** На 150% повышает дальность передвижения героя по воде. Во время морских битв считается эквивалентом *Тактики, Атаки и Защиты IV ступени*.
- Мореход V ранга** На 200% повышает дальность передвижения героя по воде. Во время морских битв считается эквивалентом *Тактики, Атаки и Защиты V ступени*.



- Скрытность I ступени** Навык делает героя невидимым на карте мира для существ 1 уровня и героев, не знакомых с умением *Разведчика I класса*. Противник может видеть героя, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя; на прочих существ и героев отряда это умение не распространяется.
- Скрытность II ступени** Навык делает героя невидимым на карте мира для существ 2 уровня и героев с умением *Разведчика I класса*. Существа 2 уровня и герои с умением *Разведчика I класса* могут видеть героя, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя; на прочих существ и героев отряда это умение не распространяется.
- Скрытность III ступени** Навык делает героя невидимым на карте мира для существ 3 уровня и героев с умением *Разведчика II класса*. Существа 3 уровня и герои с умением *Разведчика II класса* могут видеть героя, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя; на прочих существ и героев отряда это умение не распространяется.
- Скрытность IV ступени** Навык делает героя невидимым на карте мира для всех существ и героев с умением *Разведчика III*. Существа 4 уровня и герои с умением *Разведчика III* могут видеть героя, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя; на прочих существ и героев отряда это умение не распространяется.

Скрытность V ступени

Навык делает героя невидимым на карте мира для всех существ и героев с умением *Разведчика IV класса*. Герои с умением *Разведчика IV класса* могут видеть героя, лишь находясь на соседней с ним клетке. Герой может скрыть только себя; на прочих существ и героев отряда это умение не распространяется.

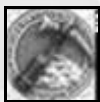
СПИСОК УМЕНИЙ: БЛАГОРОДСТВО



- Благородство I ступени** Навык увеличивает на 10% прирост существ в поселениях города, где герой является губернатором. Позволяет стать *Казначеем, Горняком и Дипломатом II класса*.
- Благородство II ступени** Навык увеличивает на 20% прирост существ в поселениях города, где герой является губернатором. Позволяет стать *Казначеем, Горняком и Дипломатом III класса*.
- Благородство III ступени** Навык увеличивает на 30% прирост существ в поселениях города, где герой является губернатором. Позволяет стать *Казначеем, Горняком и Дипломатом IV класса*.
- Благородство IV ступени** Навык увеличивает на 40% прирост существ в поселениях города, где герой является губернатором.
- Благородство V ступени** Навык увеличивает на 50% прирост существ в поселениях города, где герой является губернатором.



- Казначей I класса** Герой с данным умением ежедневно приносит в казну 100 золотых, плюс 10% за каждый свой уровень. Навык необходим для изучения *Благородства III ступени*.
- Казначей II класса** Герой с данным умением ежедневно приносит в казну 200 золотых, плюс 10% за каждый свой уровень. Навык необходим для изучения *Благородства IV ступени*.
- Казначей III класса** Герой с данным умением ежедневно приносит в казну 300 золотых, плюс 10% за каждый свой уровень. Навык необходим для изучения *Благородства V ступени*.
- Казначей IV класса** Герой с данным умением ежедневно приносит в казну 400 золотых, плюс 10% за каждый свой уровень.
- Казначей V класса** Герой с данным умением ежедневно приносит в казну 500 золотых, плюс 10% за каждый свой уровень.



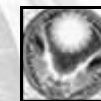
- Горняк I класса** Каждые 5 дней герой с данным умением приносит в казну 2 единицы древесины и руды, плюс 10% за каждый свой уровень. Навык необходим для изучения *Благородства III ступени*.
- Горняк II класса** Каждые 5 дней герой с данным умением приносит в казну 2 единицы древесины, руды и двух других ресурсов, плюс 10% за каждый свой уровень. Виды ресурсов меняются в следующем порядке: самоцветы, ртуть, сера и кристаллы. Навык необходим для изучения *Благородства IV ступени*.
- Горняк III класса** Каждые 5 дней герой с данным умением приносит в казну 2 единицы древесины, руды и 4 других ресурсов, плюс 10% за каждый свой уровень. Виды ресурсов меняются в следующем порядке: самоцветы, ртуть, сера и кристаллы. Навык необходим для изучения *Благородства V ступени*.
- Горняк IV класса** Каждые 5 дней герой с данным умением приносит в казну 3 единицы древесины, руды и 5 других ресурсов, плюс 10% за каждый свой уровень. Виды ресурсов меняются в следующем порядке: самоцветы, ртуть, сера и кристаллы.
- Горняк V класса** Каждые 5 дней герой с данным умением приносит в казну 4 единицы древесины, руды и 6 других ресурсов, плюс 10% за каждый свой уровень. Виды ресурсов меняются в следующем порядке: самоцветы, ртуть, сера и кристаллы.



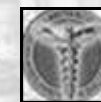
- Дипломат I класса** Позволяет герою убедить 30% солдат более сильной армии противника покинуть свой отряд за вознаграждение. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 120 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 80% от обычного уровня.
- Дипломат II класса** Позволяет герою убедить 40% солдат более сильной армии противника покинуть свой отряд за вознаграждение. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 240 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 70% от обычного уровня.
- Дипломат III класса** Позволяет герою убедить 50% солдат более сильной армии противника покинуть свой отряд за вознаграждение. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 360 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 60% от обычного уровня.
- Дипломат IV класса** Позволяет герою убедить 60% солдат более сильной армии противника покинуть свой отряд за вознаграждение. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 480 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 55% от обычного уровня.

Дипломат V класса Позволяет герою убедить 70% солдат более сильной армии противника покинуть свой отряд за вознаграждение. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 600 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 50% от обычного уровня.

СПИСОК УМЕНИЙ: МАГИЯ ЖИЗНИ



- Магия Жизни I круга** Умение дает герою возможность использовать заклинания магии Жизни 1 уровня. Навык необходим для изучения *Навык необходим для освоения Истечения и Воскрешения I ступени*.
- Магия Жизни II круга** Умение дает герою возможность использовать заклинания магии Жизни 2 уровня. Навык необходим для изучения *Навык необходим для освоения Истечения и Воскрешения IV ступени*.
- Магия Жизни III круга** Умение дает герою возможность использовать заклинания Жизни 3 уровня. Навык необходим для освоения *Истечения и Воскрешения V ступени*.
- Магия Жизни IV круга** Умение дает герою возможность использовать заклинания Жизни 4 уровня.
- Магия Жизни V круга** Умение дает герою возможность использовать заклинания Жизни 5 уровня.



- Целительство I ступени** Умение повышает запас магической энергии героя на 10 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 2 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Жизни III круга*.
- Целительство II ступени** Умение повышает запас магической энергии героя на 20 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 4 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Жизни IV круга*.
- Целительство III ступени** Умение повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 6 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Жизни IV круга*.
- Целительство IV ступени** Умение повышает запас магической энергии героя на 40 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 8 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Жизни V круга*.

Целительство V ступени Умение повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 10 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Жизни V круга*.



Мистицизм I ступени Умение повышает эффективность заклинаний *магии Жизни* на 20%. Навык необходим для изучения *магией Жизни III круга*.

Мистицизм II ступени Умение повышает эффективность заклинаний *магии Жизни* на 40%. Навык необходим для изучения *магией Жизни IV круга*.

Мистицизм III ступени Умение повышает эффективность заклинаний *магии Жизни* на 60%. Навык необходим для изучения *магией Жизни IV круга*.

Мистицизм IV ступени Умение повышает эффективность заклинаний *магии Жизни* на 80%. Навык необходим для изучения *магией Жизни V круга*.

Мистицизм V ступени Умение повышает эффективность заклинаний *магии Жизни* на 100%. Навык необходим для изучения *магией Жизни V круга*.



Воскрешение I ступени Позволяет герою воскресить 20% бойцов отряда, павших в бою. Нежить, механических созданий и элементарей воскресить невозможно.

Воскрешение II ступени Позволяет герою воскресить 30% бойцов отряда, павших в бою. Нежить, механических созданий и элементарей воскресить невозможно.

Воскрешение III ступени Позволяет герою воскресить 40% бойцов отряда, павших в бою. Нежить, механических созданий и элементарей воскресить невозможно.

Воскрешение IV ступени Позволяет герою воскресить 45% бойцов отряда, павших в бою. Нежить, механических созданий и элементарей воскресить невозможно.

Воскрешение V ступени Позволяет герою воскресить 50% бойцов отряда, павших в бою. Нежить, механических созданий и элементарей воскресить невозможно.

СПИСОК УМЕНИЙ: МАГИЯ ПОРЯДКА



Магия Порядка I круга Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Порядка* 1 уровня. Навык необходим для изучения *Чародейства I круга* и *Шарма I ступени*.

Магия Порядка II круга Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Порядка* 2 уровня. Навык необходим для изучения *Шарма IV ступени*.

Магия Порядка III круга Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Порядка* 3 уровня. Навык необходим для изучения *Шарма V ступени*.

Магия Порядка IV круга Навык дает герою возможность использовать заклинания *Порядка* 4 уровня.

Магия Порядка V круга Навык дает герою возможность использовать заклинания *Порядка* 5 уровня.



Чародейство I круга Навык повышает запас магической энергии героя на 10 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 2 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *Порядка II круга*.

Чародейство II круга Навык повышает запас магической энергии героя на 20 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 4 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Порядка III круга*.

Чародейство III круга Навык повышает запас магической энергии героя на 30 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 6 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Порядка IV круга*.

Чародейство IV круга Навык повышает запас магической энергии героя на 40 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 8 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Порядка V круга*.

Чародейство V круга Навык повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 10 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Порядка V круга*.



Колдовство I круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Порядка* на 20%.
Необходим для изучения *магии Порядка III круга*.

Колдовство II круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Порядка* на 40%.
Необходим для изучения *магии Порядка IV круга*.

Колдовство III круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Порядка* на 60%.
Навык необходим для изучения *магии Порядка IV круга*.

Колдовство IV круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Порядка* на 80%.
Навык необходим для изучения *магии Порядка IV круга*.

Колдовство V круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Порядка* на 100% и дает герою 8 дополнительных единиц магической энергии.
Навык необходим для изучения *магии Порядка V круга*.



Шарм I ступени Навык позволяет герою убедить 15% солдат более сильной армии противника перейти на его сторону. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 60 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 90% от обычного уровня.

Шарм II ступени Навык позволяет герою убедить 20% солдат более сильной армии противника перейти на его сторону. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 120 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 80% от обычного уровня.

Шарм III ступени

Навык позволяет герою убедить 25% солдат более сильной армии противника перейти на его сторону. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 180 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 75% от обычного уровня.

Шарм IV ступени

Навык позволяет герою убедить 30% солдат более сильной армии противника перейти на его сторону. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 240 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 70% от обычного уровня.

Шарм V ступени

Навык позволяет герою убедить 35% солдат более сильной армии противника перейти на его сторону. Герой не может повлиять на существ суммарной стоимостью более 300 очков опыта, плюс 10% за каждый уровень героя. Кроме того, цена капитуляции в случае поражения составляет 65% от обычного уровня.

СПИСОК УМЕНИЙ: МАГИЯ СМЕРТИ



Магия Смерти I круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Смерти* 1 уровня. Навык необходим для изучения *Некромантии II круга* и требует изучения *Оккультизма I круга*.

Магия Смерти II круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Смерти* 2 уровня. Навык необходим для изучения *Некромантии IV круга*.

Магия Смерти III круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Смерти* 3 уровня. Навык необходим для изучения *Некромантии V круга*.

Магия Смерти IV круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Смерти* 4 уровня.

Магия Смерти V круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Смерти* 5 уровня.



Оккультизм I круга

Навык повышает запас магической энергии героя на 10 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 2 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Смерти II круга*.

Оккультизм II круга

Навык повышает запас магической энергии героя на 20 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 4 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Смерти III круга*.

Оккультизм III круга

Навык повышает запас магической энергии героя на 30 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 6 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Смерти IV круга*.

Оккультизм IV круга

Навык повышает запас магической энергии героя на 40 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 8 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Смерти V круга*.

Оккультизм V круга

Навык повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 10 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Смерти IV круга*.



Демонология I круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Смерти* на 20%. Навык необходим для изучения *магии Смерти III круга* и *магии Природы I круга* откроет доступ к заклинанию *вызова бесов*.

Демонология II круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Смерти* на 40%. Навык необходим для изучения *магии Смерти IV круга*. Изучение умений *магии Смерти IV* и *магии Природы IV* откроет доступ к заклинанию *Ледяных Демонов*.

Демонология III круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Смерти* на 60%. Навык необходим для изучения *магии Смерти IV круга*.

Демонология IV круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Смерти* на 80%. Навык необходим для изучения *магии Смерти IV круга*. Изучение умений *Демонологии* и *магии Природы IV круга* откроет доступ к заклинанию *призыва ядовитых тварей*.

Демонология V круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Смерти* на 100%. Навык необходим для изучения *магии Смерти V круга*. Изучение умений *Демонологии* и *магии Природы V круга* откроет доступ к заклинанию *призыва дьяволов*.



Некромантия I круга

Навык позволяет создать количество скелетов, равное 10% силы поверженной армии в том случае, если суммарная стоимость нежити не превышает 40 очков опыта плюс 10% на каждый уровень героя. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Заклинание не действует на павшую нежить, механических созданий и элементарей.

Некромантия II круга

Навык позволяет создать количество скелетов, равное 15% силы поверженной армии в том случае, если суммарная стоимость нежити не превышает 80 очков опыта плюс 10% на каждый уровень героя. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Заклинание не действует на павшую нежить, механических созданий и элементарей.

Некромантия III круга

Навык позволяет создать количество скелетов, равное 20% силы поверженной армии в том случае, если суммарная стоимость нежити не превышает 120 очков опыта плюс 10% на каждый уровень героя. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Заклинание не действует на павшую нежить, механических созданий и элементарей.

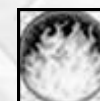
Некромантия IV круга

Навык позволяет создать количество скелетов, равное 25% силы поверженной армии в том случае, если суммарная стоимость нежити не превышает 160 очков опыта плюс 10% на каждый уровень героя. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Заклинание не действует на павшую нежить, механических созданий и элементарей.

Некромантия V круга

Навык позволяет создать количество скелетов, равное 30% силы поверженной армии в том случае, если суммарная стоимость нежити не превышает 200 очков опыта плюс 10% на каждый уровень героя. Кроме того, нельзя создать более одного скелета из одного тела поверженного солдата. Заклинание не действует на павшую нежить, механических созданий и элементарей.

СПИСОК УМЕНИЙ: МАГИЯ ХАОСА



Магия Хаоса I круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Хаоса* 1 уровня. Навык необходим для изучения *Заклинателем I ранга* и *Ворожбу II класса*.

Магия Хаоса II круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Хаоса* 2 уровня. Навык необходим для изучения *Ворожбу IV класса*.

Магия Хаоса III круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Хаоса* 3 уровня. Навык необходим для изучения *Ворожбу V класса*.

Магия Хаоса IV круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Хаоса* 4 уровня.

Магия Хаоса V круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Хаоса* 5 уровня.



Заклинатель I ранга

Навык повышает запас магической энергии героя на 10 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 2 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Хаоса II круга*.

Заклинатель II ранга

Навык повышает запас магической энергии героя на 20 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 4 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Хаоса III круга*.

Заклинатель III ранга

Навык повышает запас магической энергии героя на 30 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 6 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Хаоса IV круга*.

Заклинатель IV ранга

Навык повышает запас магической энергии героя на 40 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 8 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Хаоса V круга*.

Заклинатель V ранга

Навык повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 10 единиц ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Хаоса V круга*.



Пиромансия I круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Хаоса* на 20%. Необходим для изучения *магии Хаоса III круга*.

Пиромансия II круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Хаоса* на 40%. Необходим для изучения *магии Хаоса IV круга*.

Пиромансия III круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Хаоса* на 60%. Необходим для изучения *магии Хаоса IV круга*.

Пиромансия IV круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Хаоса* на 80%. Необходим для изучения *магии Хаоса V круга*.

Пиромансия V круга

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Хаоса* на 100%. Необходим для изучения *магии Хаоса V круга*.



Ворожба I класса Навык увеличивает урон, наносимый заклинаниями героя (всех видов магии), на 20%.

Ворожба II класса Навык увеличивает урон, наносимый заклинаниями героя (всех видов магии), на 40%.

Ворожба III класса

Навык увеличивает урон, наносимый заклинаниями героя (всех видов магии), на 60%.

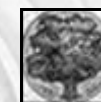
Ворожба IV класса

Навык увеличивает урон, наносимый заклинаниями героя (всех видов магии), на 80%.

Ворожба V класса

Навык увеличивает урон, наносимый заклинаниями героя (всех видов магии), на 100%.

СПИСОК УМЕНИЙ: МАГИЯ ПРИРОДЫ



Магия Природы I круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Природы* 1 уровня. Необходим для изучения *Знахарства I класса* и *Призывания II класса*.

Магия Природы II круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Природы* 2 уровня. Необходим для изучения *Призывания IV класса*.

Магия Природы III круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Природы* 3 уровня. Необходим для изучения *Призывания V класса*.

Магия Природы IV круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Природы* 4 уровня.

Магия Природы V круга

Навык дает герою возможность использовать заклинания *магии Природы* 5 уровня.



Знахарство I класса

Навык повышает запас магической энергии героя на 10 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 2 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магии Природы II круга*.

Знахарство II класса

Навык повышает запас магической энергии героя на 20 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 4 единицы ежедневно. Является одним из умений, необходимых для овладения *магией Природы III круга*.

Знахарство III класса

Навык повышает запас магической энергии героя на 30 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 6 единиц ежедневно. Кроме того, герой восстанавливает 1 единицу маны каждый день. Является одним из умений, необходимых для овладения *магией Природы IV круга*.

Знахарство IV класса

Навык повышает запас магической энергии героя на 40 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 8 единиц ежедневно. Кроме того, герой восстанавливает 2 единицы маны каждый день. Является одним из умений, необходимых для овладения *магией Природы V круга*.

Знахарство V класса

Навык повышает запас магической энергии героя на 50 единиц и увеличивает регенерацию очков магии на 10 единиц ежедневно. Кроме того, герой восстанавливает 2 единицы маны каждый день. Является одним из умений, необходимых для овладения *магией Природы V круга*.



Медитация I класса

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Природы* на 20%. Необходим для изучения *магии Природы III круга*.

Медитация II класса

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Природы* на 40%. Необходим для изучения *магии Природы III круга*.

Медитация III класса

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Природы* на 60%. Необходим для изучения *магии Природы IV круга*.

Медитация IV класса

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Природы* на 80%. Необходим для изучения *магии Природы V круга*.

Медитация V класса

Навык повышает эффективность заклинаний *магии Природы* на 100%. Необходим для изучения *Природы V круга*.



Призывание I класса

Навык позволяет герою ежедневно пополнять отряд за счет вызова лепреконов, фей или волков суммарным объемом 10 очков опыта в день, плюс 10% на каждый уровень героя.

Призывание II класса

Навык позволяет герою ежедневно пополнять отряд за счет вызова лепреконов, фей или волков суммарным объемом 20 очков опыта в день.

Призывание III класса

Навык позволяет герою ежедневно пополнять отряд за счет вызова эльфов, сатиров или тигров суммарным объемом 30 очков опыта в день.

Призывание IV класса

Навык позволяет герою ежедневно пополнять отряд за счет вызова эльфов, сатиров или тигров суммарным объемом 40 очков опыта в день.

Призывание V класса

Навык позволяет герою ежедневно пополнять отряд за счет вызова грифонов, единорогов, элементаров воды, огня, воздуха либо земли суммарным объемом 50 очков опыта в день.

ТАБЛИЦЫ РОСТА СТАТИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Уровень\Опыт

Ниже приведена таблица, указывающая, сколько опыта требуется персонажу для достижения того или иного уровня.

<u>Уровень</u>	<u>Опыт</u>	<u>Уровень</u>	<u>Опыт</u>
1	0	25	269,100
2	1,000	26	322,800
3	2,000	27	387,200
4	3,200	28	464,400
5	4,600	29	557,000
6	6,200	30	668,100
7	8,100	31	801,400
8	10,300	32	961,300
9	12,900	33	1,153,100
10	16,000	34	1,383,200
11	19,700	35	1,659,300
12	24,100	36	1,990,600
13	29,300	37	2,388,100
14	35,500	38	2,865,100
15	42,900	39	3,437,500
16	51,700	40	4,124,300
17	62,200	41	4,948,400
18	74,800	42	5,937,300
19	89,900	43	7,123,900
20	108,000	44	8,547,800
21	129,700	45	10,256,400
22	155,700	46	12,306,700
23	186,900	47	14,767,000
24	224,300	48	17,719,300

УровеньОпытУровеньОпыт

49	21,262,000	61	189,520,700
50	25,513,200	62	227,423,100
51	30,614,600	63	272,905,900
52	36,736,200	64	327,485,200
53	44,082,100	65	392,980,300
54	52,897,100	66	471,574,400
55	63,475,100	67	565,887,300
56	76,168,700	68	679,062,700
57	91,401,000	69	814,873,100
58	109,679,700	70	977,845,500
59	131,614,100		
60	157,935,300		

СПОСОБНОСТИ РАСШИРЕННЫХ КЛАССОВ

Стрелок

Ратное дело - определяющее умение класса *Стрелков*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Архимаг

Все магические умения являются определяющими для *Архимагов*. Уникальная классовая способность - 20%-ный рост силы всех произносимых заклинаний.

Убийца

Магия Тьмы и *Ратное дело* - определяющие умения класса *Убийцы*. Уникальная классовая способность - рост скорости и дальности перемещения на 3.

Варвар

Боевые умения являются определяющими для *Варвара*. У варваров нет уникальных классовых способностей.

Бард

Магия Природы и *Разведчика* - определяющие умения класса *Бард*. Уникальная классовая способность - всегда имеет максимальное значение удачи.

Боевой Маг

Магия Порядка и *Ратное дело* - определяющие умения класса *Боевого Мага*. Уникальная классовая способность - рост силы заклинаний *Волиебного Кулака* и *Ледяная Стрела* на 20%. Кроме того, боевой маг знает заклинание *Волиебный Кулак*.

Зверолов

Магия Природы и *Благородство* - определяющие умения класса *Зверолова*. Уникальная классовая способность - 20%-ный бонус к действию заклинаний *Волки* и *Белый Гигр*.

Кардинал

Благородство и *магия Жизни* - определяющие умения класса *Кардиналов*. Уникальная классовая способность - +5% к эффекту умения *Воскрешения*.

Крестоносец

Тактика и *магия Жизни* - определяющие умения класса *Крестоносца*. Уникальная классовая способность - всегда обладает максимальным значением морали.

Темный Лорд

Магия Смерти и *Благородство* - определяющие умения класса *Темного Лорда*. Удар *Темного Владыки* в ближнем бою понижает мораль жертвы до минимума.

Темный Жрец

Магия Смерти и *Магия Жизни* - определяющие умения класса *Темного Жреца*. Уникальная классовая способность - вампирический удар. За каждые 2 очка урона, нанесенного врагу в ближнем бою, темный жрец восстанавливает 1 очко здоровья.

Воин Смерти

Тактика - определяющее умение класса *Воина Смерти*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Демонолог

Магия Смерти и *магия Природы* - определяющие умения класса *Демонолога*. Уникальная классовая способность - +50% к эффекту всех заклинаний для вызова демонов.

Друид

Магия Природы - определяющее умение класса *Друид*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Заклинатель

Магия Порядка и *магия Природы* - определяющие умения класса *Заклинателя*. Уникальная классовая способность - +20% к действию всех заклинаний для вызова существ и создания иллюзий.

Фельдмаршал

Тактика и *Разведка* - определяющие умения класса *Фельдмаршала*. Уникальная классовая способность - все существа, находящиеся в отряде с фельдмаршалом, получают +10% к *Ближней* и *Стрелковой Атаке*.

Огневик

Магия Хаоса и *Разведчик* - определяющие умения класса *Огневика*. Уникальная классовая способность - +20% к эффекту всех огненных заклинаний.

Огнестраж

Магия Хаоса и *Ратное Дело* - определяющие умения класса *Огнестражей*. Уникальная классовая способность - иммунитет ко всем заклинаниям огня. Кроме того, он получает лишь половину урона от существ, атакующих с помощью огня.

Генерал

Ратное дело и *Тактика* - определяющие умения класса *Генерала*. Уникальная классовая способность - повышает мораль всех существ отряда на 1.

Гильдмейстер

Разведчик и *Благородство* - определяющие умения класса *Гильдмейстеров*. Уникальная классовая способность - удар в ближнем бою может повергнуть врага в оцепенение. Пораженные таким образом противники не могут атаковать или наносить ответный удар в течение одного хода.

Еретик

Магия Хаоса и *Жизни* - определяющие умения класса *Еретиков*. Способен игнорировать все виды *Оберегов*.

Иллюзионист

Магия Порядка и *Тактика* - определяющие умения класса *Иллюзиониста*. Уникальная классовая способность - +20% к эффекту всех заклинаний по созданию иллюзий.

Рыцарь

Тактика - определяющее умение класса *Рыцарей*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Лич

Магия Хаоса и *Магия Смерти* - определяющие умения класса *Личей*. Он может временно состарить врага. Жертва теряет 25% в нападениях, 20% в защите, а также 50% в скорости и дальности передвижения.

Лорд

Благородство - определяющее умение класса *Лордов*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Полководец

Тактика и *Благородство* - определяющие умения класса *Полководцев*. Уникальная классовая способность - повышает мораль всех существ отряда на 2.

Маг

Магия Порядка - определяющее умение класса *Магов*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Монах

Магия Жизни и *Магия Порядка* - определяющие умения класса *Монахов*. Обладает защитой от магии Хаоса - 50% сопротивляемости к заклинаниям Хаоса, +50% к *Рукопашной* и *Стрелковой* *Защите* против атак существ Хаоса.

Некромант

Магия Смерти - определяющее умение класса *Некромантов*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Ниндзя

Магия Смерти и *Разведка* - определяющие умения класса *Ниндзя*. Его удар в ближнем бою отравляет жертву, заставляя ее терять здоровье до конца сражения.

Паладин

Ратное дело и *магия Жизни* - определяющие умения класса *Паладин*. Обладает защитой от магии Смерти - 50% сопротивляемости к заклинаниям Смерти, +50% к *Рукопашной* и *Стрелковой* *Защите* против атак существ Смерти.

Священник

Магия Жизни - определяющее умение класса *Священников*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Пророк

Магия Жизни и *Разведка* - определяющие умения класса *Пророков*. Постоянно закован в *Духовной Брони*, повышающую его *Рукопашную* и *Стрелковую* *Защиту* на 25%.

Пиромант

Тактика и *магия Хаоса* - определяющие умения класса *Пироманта*. Находится под постоянной защитой *Огненный Щит*, причиняющего урон всякому, кто нападет на *Ругатанс* в ближнем бою.

Следопыт

Ратное дело и *Разведка* - определяющие умения класса *Следопытов*. Обладает +5 *Стрелковой* *Атаке* и возможностью вести обстрел противника.

Разбойник

Тактика и *магия Смерти* - определяющие умения класса *Разбойников*. Находится под постоянным воздействием заклинания *Жажда Крови*, на 25% повышающего урон в ближнем бою.

Прорицатель

Магия Порядка и *Разведка* - определяющие умения класса *Прорицателя*. Уникальная классовая способность - +2 к радиусу обзора.

Маг Теней

Магия Смерти и *магия Порядка* - определяющие умения класса *Маг Теней*. Находится под постоянным воздействием заклинания *Марево*, увеличивающего защиту от обстрела на 50%.

Чародей

Магия Хаоса - определяющее умение класса *Чародеев*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Взывающий

Магия Природы и *магия Жизни* - определяющие умения класса *Взывающих*. Уникальная классовая способность - усиленный эффект заклинаний для вызова существ. Это позволяет ему ежедневно вызывать созданий на сумму в 20 дополнительных очков опыта.

Вор

Разведка - определяющее умение класса *Воров*. Уникальными классовыми способностями не обладает.

Оберегатель

Тактика и *магия Природы* - определяющие умения класса *Оберегатель*. Уникальная классовая способность - все существа в отряде *Оберегателя* получают +10% к *Рукопашной* и *Стрелковой* *Защите*.

Чернокнижник

Магия Хаоса и *магия Природы* - определяющие умения класса *Чернокнижников*. Уникальные классовые способности - 10 дополнительных очков маны и возможность восстанавливать по единице маны ежедневно.

Воевода

Ратное дело и *Благородство* - определяющие умения класса *Воевод*. Уникальная классовая способность - +5 к *Рукопашной* *Атаке*.

Ведьмак

Магия Хаоса, *Благородство* и *Магия Смерти* - определяющие умения класса *Ведьмаков*. Нападая на противников, он повергает их в ужас, в результате чего враг оказывается не в состоянии нанести ответный удар. Испуганный противник отступает на некоторое расстояние.

Волишебник

Магия Порядка и *магия Хаоса* - определяющие умения класса *Волишебников*. Уникальная классовая способность - цена всех заклинаний снижается на 2.

Колдун

Магия Порядка и *Благородство* - определяющие умения класса *Колдунов*. Его удар в ближнем бою снижает удачу противника до минимального значения.

РАСКЛАДКА КЛАВИАТУРЫ

ОБЩИЕ КОМАНДЫ

F4	Переключение между оконным и полноэкранным режимами игры
----	--

ЭКРАН ПУТЕШЕСТВИЙ

Alt+N	Начать новый сценарий
Alt+C	Начать новую кампанию
Alt+L	Загрузить игру
Alt+S	Сохранить игру
Alt+O	Настройки
Alt+M	Вернуться в главное меню
Alt+R	Начать миссию заново
Esc	Выход
I	Информация о текущей миссии
M	Рынок
G	Гильдия воров
P	Карта-головоломка
K	Обзор королевства
Home	Показать выбранный отряд или город в центре экрана
H	Выбрать следующего героя
Z	"Усыпить" выбранного героя
W	"Разбудить" выбранного героя
T	Выбрать следующий город
Enter	Передвижение армии
C	Направить заклинание
D	Начать раскопки
Q	Блокнот заданий
V	Осмотреть мир
U	Переключить карту между поверхностью и подземельем
E	Завершить ход
Стрелки	Передвижение выбранной армии

Ctrl+Стрелки	Прокрутить карту
PageUp/PageDown	Прокрутить список городов/армий вверх и вниз

ЭКРАН БОЯ

C	Направить заклинание
D	Защищаться
W	Подождать
F5	Prefer Melee (Предпочитать ближний бой)
F6	Prefer Move (Предпочитать движение)
F7	Prefer Spell Casting (Предпочитать направление магии)
F8	Prefer Ranged (Предпочитать стрелковый бой)
A	Выключить-выключить автоматический бой
O	Настройки боевого режима
R	Отступить
S	Капитулировать

ЭКРАН ГОРОДА

B	Построить здание
H	Нанять героя
C	Нанять солдат
M	Магическая гильдия
S	Разделить группу существ
L	Губернатор
Влево/Вправо	Выбрать героя/существо в отряде
Page Up/Page Down	Предыдущий/следующий город
Up Arrow	Соединить с гостевой армией
Down Arrow	Соединить с гарнизоном
Spacebar	Поменять отряды местами
Enter	Подтверждение действия

ЭКРАН АРМИИ

C	Прочитать заклинание
D	Уволить солдата
S	Разделить группу существ
L	"Широкая линия"
T	"Тесные ряды"
Q	Построение "квадратом"
Влево/Вправо	Выбрать героя/существо в отряде
Page Up/Page Down	Выбрать отряд
Shift+Page Up/Page Down	Просмотреть предметы в сумке
Up Arrow	Соединить с гостевой армией
Down Arrow	Соединить с гарнизоном
Spacebar	Поменять местами армию и гарнизон
Enter	Подтверждение действия

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Влево/Вправо	Перевернуть страницу
Page Up/Page Down	Перемещение между закладками
D	Выбрать заклинания, причиняющие урон
S	Выбрать заклинания, вызывающие существ
U	Выбрать заклинания-проклятья
B	Выбрать заклинания-благословения
L	Все заклинания
A	Путешествия
C	Боевые заклинания
I	Открыть оглавление книги
T	Артефакты

Техническая поддержка

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если вы решили связаться с нами, чтобы помочь вам нам будет необходима следующая информация о Вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 320x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию Вы можете получить следующим образом:

Кликните правой клавишей мыши на иконку "Мой компьютер" на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт "Свойства системы". На экране "Свойства системы" вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора.

Запомнив или записав данную информацию, вернитесь снова в директорию "Мой компьютер". На появившемся окошке выберите название диска, на который была проинсталлирована игра, и кликните на нем правой клавишей мыши. В появившемся меню выберите пункт "Свойства". На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Веб-сайт компании "Бука"

содержит последние новости, патчи к играм, FAQ (часто задаваемые вопросы). Здесь также можно найти информацию о других продуктах компании "Бука",

E-mail: help@buka.ru

Страница тех. поддержки: <http://www.buka.ru/support/support.asp>

Наш форум: <http://www.buka.ru/forum/>

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием Вам ответим!

Извините, но:

- Прохождения игр не высылаются!
- Коды к играм не высылаются!
- За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания "Бука" ответственности не несет.

Вы можете позвонить по телефону:

+7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу.

Перед тем, как позвонить, сядьте рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и в рабочем состоянии (т.е. не сразу после "зависания").

Также Вы можете написать письмо по адресу:

Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Компания "БУКА"

Лицензирование и перевод осуществлен компанией "Бука"

Лицензирование

Владимир Миняев aka Smoker!

Координатор локализации

Катерина Функ

Ведущий проекта

Юрий Бушин

**Ведущий проекта со стороны
"MistLand"**

Андрей Белов

Технический эксперт

Шелехов Руслан aka Cyberman
Потапкин Роман

Выпускающий продюсер

Александр Пак

Программист

Александр Сорокин

Перевод

Дмитрий Сабаров
Максим Романов
Владимир Горячев
Олег Бисярин
Виктор Дубровский

Корректор

Ксения Ковалева

Игра озвучена на студии "Пифагор"**Режиссер озвучания**

Андрей Белов

Роли озвучивали

Елена Соловьева
Кирилл Рацук
Александр Морозов
Борис Миронов

Художник-дизайнер

Санан Ушанов

Отрисовка шрифтов

Ольга Яковлева

Большое начальство

Игорь Устинов
Олег Белобородов
Татьяна Устинова
Марина Равун
Александр Михайлов
Максим С. Михалев

Маркетинг

Марина Белобородова
Максим Н. Михалев
Инна Букатина
Катерина Филипова
Роман Гадас

Бухгалтерия

Ирина Царева
Людмила Сергеева
Юлия Белова

Информационная служба

Вячеслав Алпатов
Павел Равун
Денис Моисеенко

Юридическая поддержка Георгий Виталиев

Отдел Продаж
Андрей Антонов
Елена Антонова
Татьяна Устинова
Сергей Печенкин
Максим Алексеев
Ольга Полковникова

Большое спасибо

Шелехов Руслан aka Cyberman
Потапкин Роман
Иван Мороз
Николай Ситников
Ярослав Астахов
Илья Ченцов
Лариса Архипова
Юрий Алексеев
Евгений Самсонов
Устинов Владислав Михайлович
Сергей Соколов
Александр Лыков
Капустин Сергей
Сергей Сиверцев
Александр Елизаров
Вячеслав Кочетков
Владимир Сиверцев
Татьяна Романова

Техническая поддержка

Денис Тиняев

Тестеры проекта

Александр (Shurickk) Кучкин
Кирилл (PoHoD) Ходов
Кирилл (Forest) Чернов
Екатерина (Raduga) Мышенко
Павел (ESP2) Шапошников
Максим (Макс666) Соломатин
Николай (Vniuks) Чернов
Артём (Tetach) Чуканов
Александр (DJDevil) Жеребилов
Алексей (WimpriS) Чеботарёв
Артём (Solo) Соловьев

Сергей (Jatman) Яньков
Иван (Qa) Райнов
Роман (Yancskoff) Яньков
Антон (Antoni) Соснин
Василий (Vasy_pcih) Антошин
Дмитрий (Dead_Morozz) Кокорев
Илья (Disel642) Мухин
Константин (Kmorozov) Морозов
Максим (Cybermax) Бухтияров
Евгений (Commodore) Кокорев
Тимур (Ares_god) Егоров

Компания "Бука" хочет выразить
отдельную благодарность
за самоотверженный труд, за
бессонные ночи, за настойчивость в
правильных решениях,
за уступчивость в неправильных, за
труд и заботу ЮРЕ БУШИНУ, aka
Yurg.

Для заметок

